2xCD

PEŁNA WERSJA GRY

DARK EARTH

POLSKIE NAPISY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 2/2002

II WOJNA ŚWIATOWA

WIELKI KONKURS!

WYGRAJ KOMPUTER

(str. 44-45)

WSZYSTKIE SEKRETY

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

RAPORT SPECJALNY

ZABAWA DOSKONAŁA

DARK EARTH

REWELACYJNA PRZYGODÓWKA
ZIEMIA PO KATASTROFIE KOSMICZNEJ
NOWA CYWILIZACJA I WALKA O WŁADZĘ

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
9 771230 877007 02 >
INDEKS Nr 320358

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**

w ekskluzywnym pudełku DVD,
obie gry w polskiej wersji językowej!

- **Heroes™ of Might & Magic® IV**

w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!

Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!

Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.

Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY W MARCU 2002 ROKU!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

© 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Wizardry 8

CZAS ABYŚ ZAGŁĘBIŁ SIĘ
W ŚWIAT MAGII I TECHNOLOGII.

W Wizardry 8 wcielasz się w jednego z członków załogi kosmicznego statku, który został zestrzelony nad tajemniczym światem Dominus. Na szczęście nie cała załoga zginęła w trakcie katastrofy.
Musisz wraz z ocalałymi znaleźć wyjście z sytuacji.
A nie jest to łatwe zadanie. Tylko poznanie tego świata i rządzących nim praw pomoże Ci wydostać się z opresji. Ale pamiętaj: ten, kto spowodował katastrofę statku nadal czyha na Twe życie...

WIZARDRY 8 TO:

- Olbrzymi, fantastyczny świat do zbadania
- Fascynujące połączenie świata magii i nowoczesnej technologii
- Nielinowy scenariusz oraz możliwość ukończenia gry na wiele sposobów
- Znakomita grafika 3D, dotąd niespotykana w innych grach RPG
- Możliwość wykreowania bohatera z pośród 11 ras i 15 klas zawodowych
- Nowy fazowy system walki, ponad 100 typów potworów i ponad potężnych 100 czarów
- Możliwość przeniesienia postaci z wcześniejszych części gry
- Profesjonalna polska wersja językowa, przygotowana przez zespół CD Projekt

Już 1 lutego 2002
absolutnie nowa, totalnie odlotowa,
strona
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SIRTECH

3CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

© 2001, 2002 Sir-tech Canada. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wizardry jest zastrzeżonym znakiem handlowym 1259190 Ontario Inc.

OD REDAKCJI

W tym miesiącu w ŚGK – wojennie. I niech Was to nie dziwi, w końcu gry są tylko odbiciem rzeczywistości, a nasza rzeczywistość to wojna w Afganistanie i wielki bój ze światowym terroryzmem. Dlatego dostosowaliśmy się do tych trendów i zorganizowaliśmy w tym numerze ciekawą konfrontację, zestawiając trzy gry o tematyce wojennej (ściślej, dotyczące II wojny światowej) – „Medal of Honor", istne arcydzieło w swoim gatunku, „Il-2 Sturmovik", który zapiera dech w piersiach oraz „Silent Hunter 2", który pozwala przypomnieć sobie stare, dobre czasy atarowo-amigowej serii „Silent Service". Przy okazji, w felietonie „Między nami, graczami" wykładamy nasze stanowisko w kwestii gier wojennych, odpowiadając, czy naszym zdaniem propagują one przemoc i czy powinny być zakazane. Koniecznie zajrzyjcie na stronę 107.

Zachęcam Was również do przeczytania kolejnego Raportu Specjalnego, w którym tym razem, niejako w opozycji do tematyki wojennej, zastanawiamy się nad rolą gier komputerowych w dzisiejszym świecie i ich znaczeniem dla rozwoju kultury (a co? jak już, to już!).

Hitem tego wydania jest także „Dark Earth", pełna wersja gry, którą dołączamy do ŚGK. I to nie tylko dlatego, że jest to przebojowy tytuł, ale także dlatego, iż porusza tematy ważkie dla nas wszystkich. O czym opowiada gra?

Poza orbitą ostatniej planety naszego układu, Plutona, znajduje się Pas Kuipera, a jeszcze dalej, w obszarze bardzo słabego oddziaływania grawitacji Słońca i gwiazd sąsiednich systemów planetarnych – Obłok Oorta. Ciała niebieskie znajdujące się w tych dwóch rejonach kosmosu to znane wszystkim miłośnikom astronomii komety. Zdaniem autorów gry, właśnie stamtąd 24 grudnia 2054 roku nadciągnie zagłada – rój komet, który zakończy erę rozkwitu naszej cywilizacji.

Scenariusz ten, co gorsza, wcale taką fantazją nie jest. Opowiadały o tym między innymi filmy „Armageddon" oraz „Dzień zagłady" („Deep Impact"), ale i naukowcy coraz częściej podnoszą w tej sprawie głos i ostrzegają, że niebezpieczeństwo jest całkiem realne. Najnowsze wyliczenia powołanego w tym celu zespołu dowiodły, iż prawdopodobieństwo zderzenia Ziemi z ciałem niebieskim (dokładniej z asteroidą) w tym stuleciu wynosi tylko 1:5000. I choć mowa jest jedynie o zderzeniu zauważalnym, ale nie katastrofalnym w skutkach – i tak aż ciarki idą po plecach.

Oczywiście, „Dark Earth" nie traktuje o samej katastrofie (bo i co to by była za zabawa), ale o przetrwaniu. I to jest w tej grze niezwykłe, bowiem autorzy pozwolili sobie za jej pośrednictwem rozważyć problem fundamentalny. Czy ludzkość jest tworem z góry skazanym na zagładę, czy też potrafi przetrwać najgorsze, odrodzić się i naprawić popełnione błędy? I czy chciwość, nienawiść, dążenie do celu po trupach – są wytworem naszej kultury, czy może stanowią nieodłączny element człowieczeństwa?

„Dark Earth" jest przy tym grą wspaniałą, zawierającą innowacyjne rozwiązania, o inteligentnej fabule, a do tego z nieliniową akcją (choć to przygodówka!). Gra została obsypana wieloma nagrodami branżowymi (m.in. nominacja do naszego Złotego Dysku) i jeśli ktoś by pytał, to znajduje się ona na mojej prywatnej liście 10 przygodówek wszech czasów – a mam nadzieję, że wkrótce znajdzie się i na Waszych listach.

Aha, jeżeli ktoś poczuł się przybity widmem katastrofy kosmicznej, warto powiedzieć, iż wyliczenia wyliczeniami, ale praktyka na szczęście dowodzi czegoś innego. Ostatnia katastrofa na miarę tej z „Dark Earth" miała miejsce aż 60 milionów lat temu, zaś poprzednia – jeszcze 140 milionów lat wcześniej. Tak niszczące zderzenia, pomimo dużego prawdopodobieństwa, są więc bardzo rzadkie i w gruncie rzeczy nie ma się czym przejmować. Dlatego ze spokojnym sumieniem mogę napisać: do zobaczenia za miesiąc.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Army Men: RTS 13
Capitalism 2 15
Chrome: taktyczne FPP z Polski rodem 26
Colin McRae Rally 3 11
Combat Mission: Barbarossa to Berlin 17
Cossacks: The Art of War 17
Devastation 17
Excalibur 10
Fahrenheit 15
Galleon 11
Gothic 22
Judge Dredd: Dredd vs Death 14
Mafia: The City of Lost Heaven 13
Master of Orion 10
Pepsi Max Extreme Sports 15
Republic: The Revolution 11
Stars! Supernova 12
Star Trek: Bridge Commander 14
The Thing 16
Tropico: Paradise Island 24
Unreal Tournament 2 16
Will Rock 13

RECENZJE

Asy przestworzy 68
Atlantis 3 58
Codename Outbreak 46
Colobot 56
Earth 2150 – Lost Souls 63
Heroes Chronicles – Podbój podziemi 57
Heroes Chronicles – Wojownicy pustkowi 57
House of the Dead 2 62
Il 2 – Sturmovik 38
Knights & Merchants – The Peasants Rebellion 52
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 48
Loco Commotion 54
Medal of Honor: Allied Assault 30
Primitive Wars 53
Real War 64
Silent Hunter 2 34
Star Trek Armada 2 42
Star Wars Galactic Battlegrounds 50
Tom Clancy's Ghost Recon 66
Trade Empires 60

WZNOWIENIA

Heavy Metal F.A.K.K. 2 71
Icewind Dale – Srebrna edycja 70
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child 71
Oni 70
Tomb Raider – Wydanie kolekcjonerskie 70
Granie tanie niesłychanie
Fallout 71
Might & Magic 8 71
Oil Tycoon 71

ARENA ONLINE

Diabelskie sieciowanie 78
E-Sport 76
Face okiem cappera cz. 3 77
Nowinki 72
Tribes 2 – Bombowa zabawa 80
Wywiad z twórcami serwisu fpp.pl 74

ROZWIĄZANIA

Aliens vs Predator 2 82
Commandos 2 cz. 2 92
Return to Castle Wolfenstein 88
Twierdza 84

NA SKRÓTY

Przekręty 98
Triki 98

HITOTEKA

Listy przebojów 103

RAPORT SPECJALNY

Zabawa doskonała 100

FORUM

Donosy 107
Hyde Park 104
Listy 105
Między nami, graczami 107
Świat według ManJAka 106
W internecie 104

KLUBY

Gry bez prądu 114
Frakcja 3D 108
Kantyna 110
Taverna 112

POGRANICZA

Film 117

Książki 116
Muzyka 116

SYSTEM

Ciekawe witryny w internecie 120
Creative PC-CAM 300 122
Eliminator Precision Pro Joystick 122
Nowinki z rynku 118
Omnia 2002 125
Procesory A.D. 2002 121
Słownik kontekstowy 125
TDK CyClone 24/10/40 External 124
X-Tecnologies Simply Mouse 124

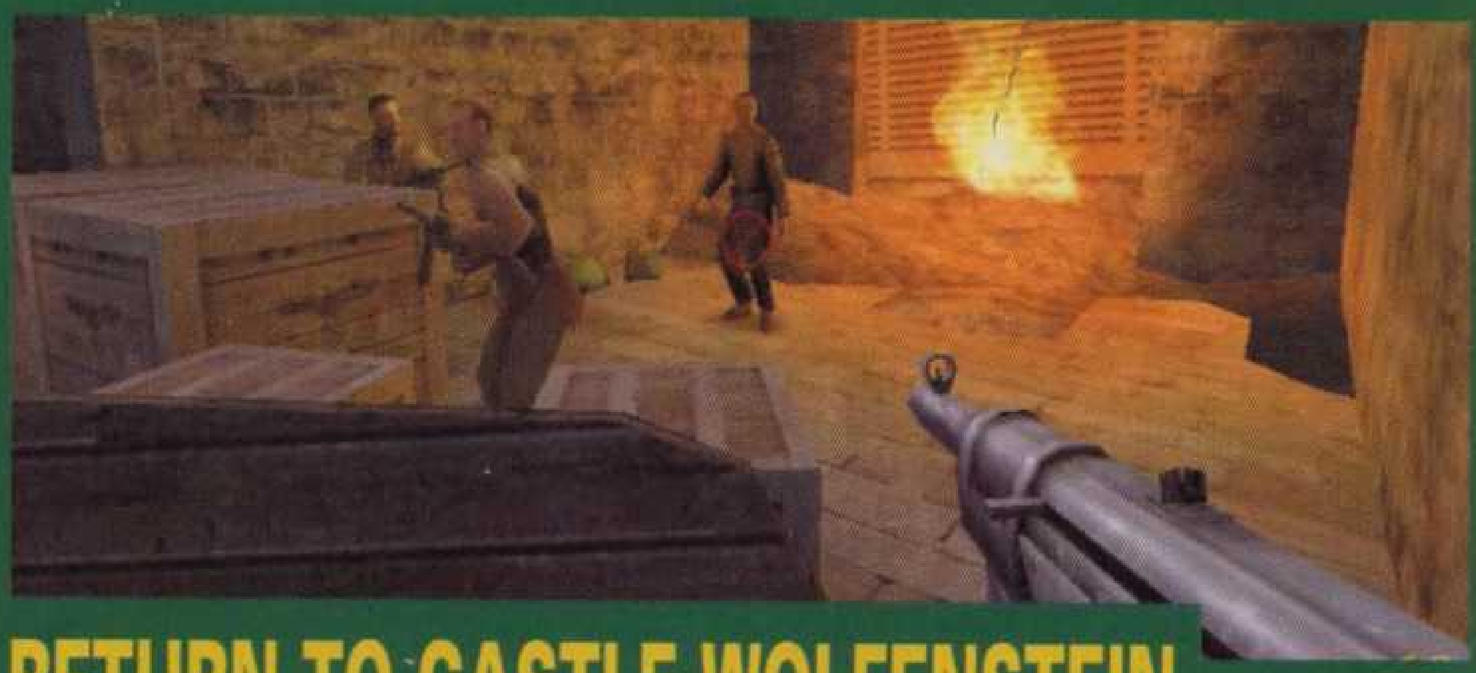
ROZ(G)RYWKA

Ale heca 127
Grao Story 126
Krzyżówka 126

II WOJNA ŚWIATOWA

str. 28

Gry komputerowe idą na wojnę. Trzy doskonałe pozycje przedstawiające zmagania morskie, powietrzne i lądowe. W jednym bloku prezentujemy Medal of Honor, Silent Hunter 2 oraz IL-2 Sturmovik – wszystkie trzy zdobyły wyróżnienie „ŚGK Poleca".



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

str. 88

Odsłaniamy tajemnice tej znakomitej strzelaniny FPP. Wszystkie sekretne miejsca, ukryte za ścianami oraz w szafach bronie i pancerze, a do tego porady dla początkujących, ułatwiające przejście najtrudniejszych momentów w grze.

ZABAWA DOSKONAŁA

str. 100

Nikt już nie powie, że grając marnujemy czas. Ten Raport Specjalny udowadnia, iż gry komputerowe są równie istotne dla rozwoju ludzkości, jak dzieła Szekspira i odkrycia Kopernika, a bez nich cywilizacja zginie.

HITKI 2001 – NAGRODY CZYTELNIKÓW ŚGK

Niniejszym ogłaszamy otwarcie konkursu na najlepszą grę roku 2001 w kategorii polskiej i zagranicznej.
Swoje typy należy wysyłać na adres korespondencyjny redakcji z podanymi trzema tytułami polskimi i trzema zagranicznymi.
Na kopercie prosimy dopisać „Hitki 2001".

Termin przyjmowania zgłoszeń upływa dnia 15 lutego 2002 r.
Wśród uczestników zabawy rozlosujemy cenne nagrody – zestawy gier komputerowych.

PEŁNA WERSJA GRY

DARK EARTH

W tym miesiącu oddajemy w Wasze ręce nie lada gratkę – doskonałą grę Dark Earth, przygodówkę z elementami zręcznościowymi. Gracz wciela się w niej w postać Arkhana, jednego ze Gwardzistów Ognia. Żyje on w świecie, który wskutek upadku meteorytów spowiły ciemne chmury pyłu zasłaniające słońce. Tylko w kilku miejscach światło dociera do powierzchni Ziemi. Tam też powstały skupiska ludzkie, a osady owe nazwano Miastami Światłości.

INSTALACJA GRY

1. Włóż pierwszą płytę do napędu CD-ROM.
2. Jeżeli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, znajdź na płycie plik setup.exe i kliknij na nim.
3. Następnie wybierz jeden z typów instalacji: minimalną 60 MB lub maksymalną 300 MB. O wiele praktyczniejsza jest oczywiście instalacja pełniejsza, gdyż wówczas poza plikami muzycznymi i filmowymi, nie ma konieczności doczytywania elementów gry z płyty.
4. Pozostaje już tylko określić katalog docelowy i poczekać do zakończenia procesu instalacji.

Wymagania minimalne:
Pentium 75 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA, Windows 95

Wymagania zalecane:
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x 8, SVGA 4 MB, Windows 95

WARTO WIEDZIEĆ

1. Klawisz TAB zmienia zachowanie Arkhana. Może on być czarny – agresywny, lub też biały – spokojny. Ma to duże znaczenie podczas gry, bowiem wiele zadań można wykonać tylko działając w określonym trybie.
2. Stan gry można zapisywać tylko w kilku miejscach w całej grze. Rozpoznasz je po okrągłych znakach słońca umieszczonych na ścianach. Stojąc przed takim nietypowym przełącznikiem należy nacisnąć klawisz akcji [space], a Arkhan wygłosi krótką modlitwę i otworzy się menu zapisu stanu gry.
3. Staraj się walczyć przy użyciu broni białej. Amunicji w czasie gry znajdziesz naprawdę niewiele, a będziesz potrzebował ją na finałowy pojedynek.
4. Zawsze przeszukuj swoje ofiary, gdyż można znaleźć przy nich wiele cennych i przydatnych przedmiotów.
5. Do walki wybieraj zawsze najlepszą dostępną aktualnie broń. Pamiętaj też o klawiszu [C], który włącza i wyłącza tryb walki.

ROZWIĄZANIE

Poniższe rozwiązanie stanowi tylko jedną z wielu możliwości ukończenia gry. Wprawdzie koniec jest zawsze ten sam, lecz droga do niego może wyglądać zupełnie inaczej. Dlatego też nie graj trzymając się dokładnie poniższego opisu przejścia. Najlepiej działać samemu, a jedynie w wyjątkowych sytuacjach zajrzeć do rozwiązania. Stosuj się do tej zasady, w przeciwnym bowiem razie popsujesz sobie całą zabawę. Uczciwie przed tym ostrzegamy, zatem jeśli jesteś ambitnym i wytrwałym graczem, przerwij czytanie instrukcji dokładnie w tym miejscu.

Budzisz się w ramionach pięknej dziewczyny. Po wstaniu z łóżka weź mięso leżące niedaleko łóżka, miecz oraz uniform znajdujący się po prawej stronie pomieszczenia. Tam też możesz zapisać stan gry (używając spacji na swoistej konsoli za znakiem słońca znajdującej się na ścianie). Porozmawiaj z Kalhi i udaj się w kierunku drzwi. Usłyszysz pukanie – to Zed. Idź za nim po schodach na piętro i dobywając broni, poćwicz się w walce. Gdy stwierdzisz, że potrafisz już zniszczyć każdego przeciwnika, zejdź po schodach i skieruj się do strażnika pilnującego wejścia. Porozmawiaj z nim, a pozwoli Ci wejść do środka. Będąc już w pomieszczeniu porozmawiaj z Dhorkanem. Po otrzymaniu rozkazów wyjdź i udaj się schodami na sam dół. Spotkasz tam dwóch strażników, porozmawiaj z nimi. Przy wyjściu z hallu, z prawej strony, możesz zapisać stan gry. Wyjdź na zewnątrz.

Jeśli obrócisz się w lewo, przed wejściem do świątyni zobaczysz rozmawiających ze sobą mężczyzn: jest to Twój własny ojciec oraz Lory. Po wysłuchaniu ich dialogu udaj się bezpośrednio do świątyni. Przy drzwiach straż pełni Jedar. Porozmawiaj z nim, wyciągnij miecz i stań przy drugich drzwiach. Po chwili usłyszysz za drzwiami odgłosy walki i nie pozostanie Ci

KLAWISZOLOGIA

- TAB – zmiana zachowania bohatera
- ↑ – ruch prosto
- ↓ – ruch w tył
- ← – ruch w lewo
- → – ruch w prawo
- C – włączenie/wyłączenie trybu walki
- space – klawisz akcji
- CTRL – strzał/atak
- CTRL + strzałki kierunkowe – atak
- CTRL + SHIFT + ↑ – atak specjalny
- ESC – otwarcie głównego menu
- P – pauza
- ENTER – przerwij dialog
- I – inventory
- F1 – help
- F3 – załaduj zapisaną grę
- F4 – charakter postaci
- F5 – opcje dźwięku
- F6 – archiwum filmu
- F7 – archiwum dialogów
- F10 – opcje ekranu
- SHIFT + ↑ – bieg

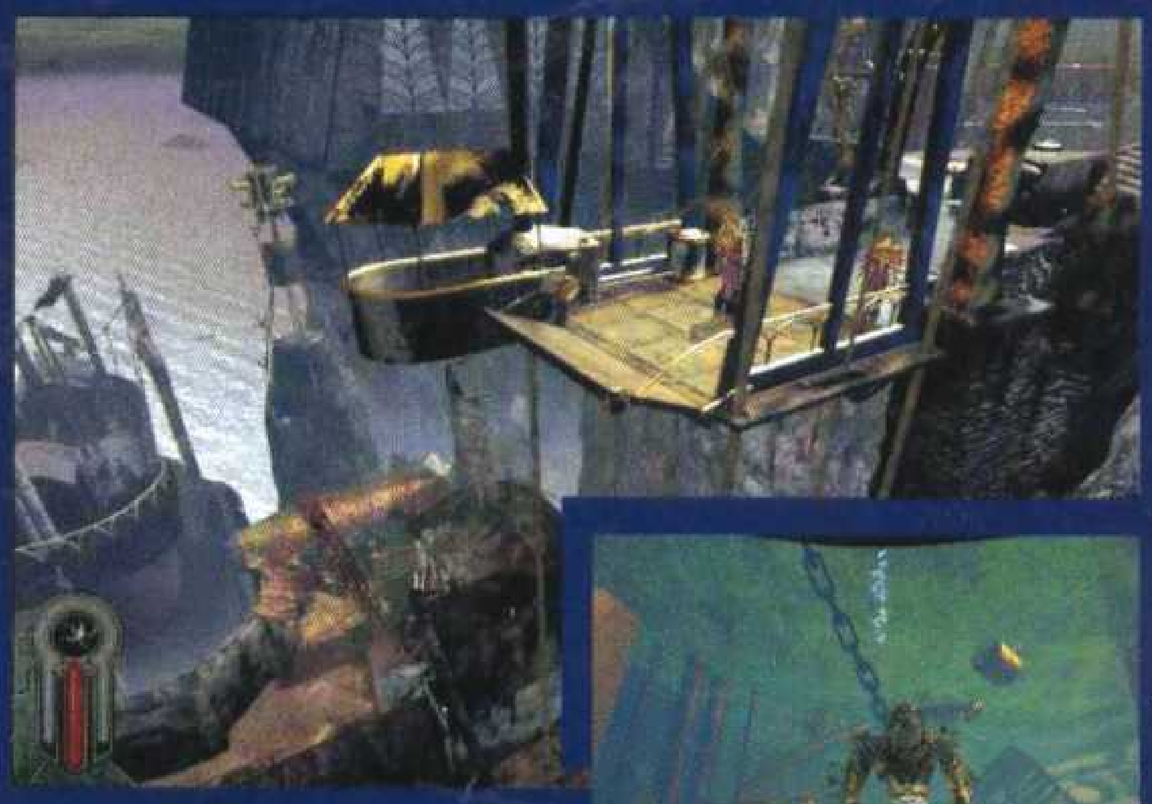
nic innego, jak tylko wkroczyć do akcji. Musisz zabić jednego z napastników, choć drugi z całą pewnością nie da Ci już takiej szansy. Po krótkiej i mrożącej krew w żyłach animacji znajdziesz się w szpitalu.

Tu okaże się, że zostałeś zmieniony w przedziwną szkaradę. Co gorsza, w tej postaci mało kto Cię rozpozna, o czym się przekonasz już podczas pierwszego kontaktu ze strażnikiem. Wbrew swej woli, chcąc ratować własne życie, będziesz musiał go zabić i to w dodatku gołymi rękoma. Następnie zabierz topór zabitego i porozmawiaj z Thanadarem. Otwórz drzwi znajdujące się za nim, a następnie te z lewej strony. Idź w głąb i porozmawiaj z siedzącym na łóżku ojcem – Rylsadherem. Wkrótce przyjdzie Kalhi, z którą musisz porozmawiać. Zajrzyj pod łóżko, gdzie znajdziesz dokument. Przeczytaj go. Z półki weź flakonik. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się schodami na górę.

Posłuchaj dialogu i idź w prawo. Przejdź przez drzwi do miejsca, w którym walczyłeś i wejdź po schodach do góry. Otwórz drzwi po lewej stronie i porozmawiaj z bibliotekarzem. Obejrzyj rozłożoną księgę, przesuń się w lewo i przy szufladzie użyj kartkę papieru znalezioną uprzednio pod łóżkiem ojca. Dostaniesz coś w rodzaju klucza. Z prawej strony drzwi znajdziesz dysk, który później będzie świetnie imitował lusterko. Idź na dół do głównego hallu, następnie dookoła wielkiego teleskopu i małymi schodami do góry. Użyj klucza i zejdź na dół. Pociągnij dźwignię z lewej strony.

Przejdź przez otwarte drzwi i obejrzyj miejsce poniżej kryształu – coś tam było. Teraz możesz wyjść na zewnątrz i iść w lewo, tam gdzie zapisywałeś stan gry. Zrób to ponownie. UWAGA!!! Jeśli w chwili, gdy będziesz chciał zapisać stan gry, zostaniesz zauważony przez jednego ze strażników, porozmawiaj z nim. W ten sposób zostaniesz rozpoznany, w innym przypadku będziesz zmuszony go zabić, a to nie jest najlepszy pomysł. Porozmawiaj także z drugim strażnikiem. Później idź po schodach do góry i zabij Muldera pilnującego wejścia do pokoju Dhorkana, a następnie porozmawiaj z samym Dhorkanem.

Przy wyjściu idź cały czas do przodu i wejdź przez uchylone drzwi za schodami. Udaj się w prawą stronę ekranu, przejdź przez drzwi, dalej po schodach. Znajdziesz się w pomieszczeniu z „mistrzem olejowym", w którym znajdziesz klucz leżący na półce wiszącej po lewej stronie. Możesz teraz wyjść niepostrzeżenie. Wróć na



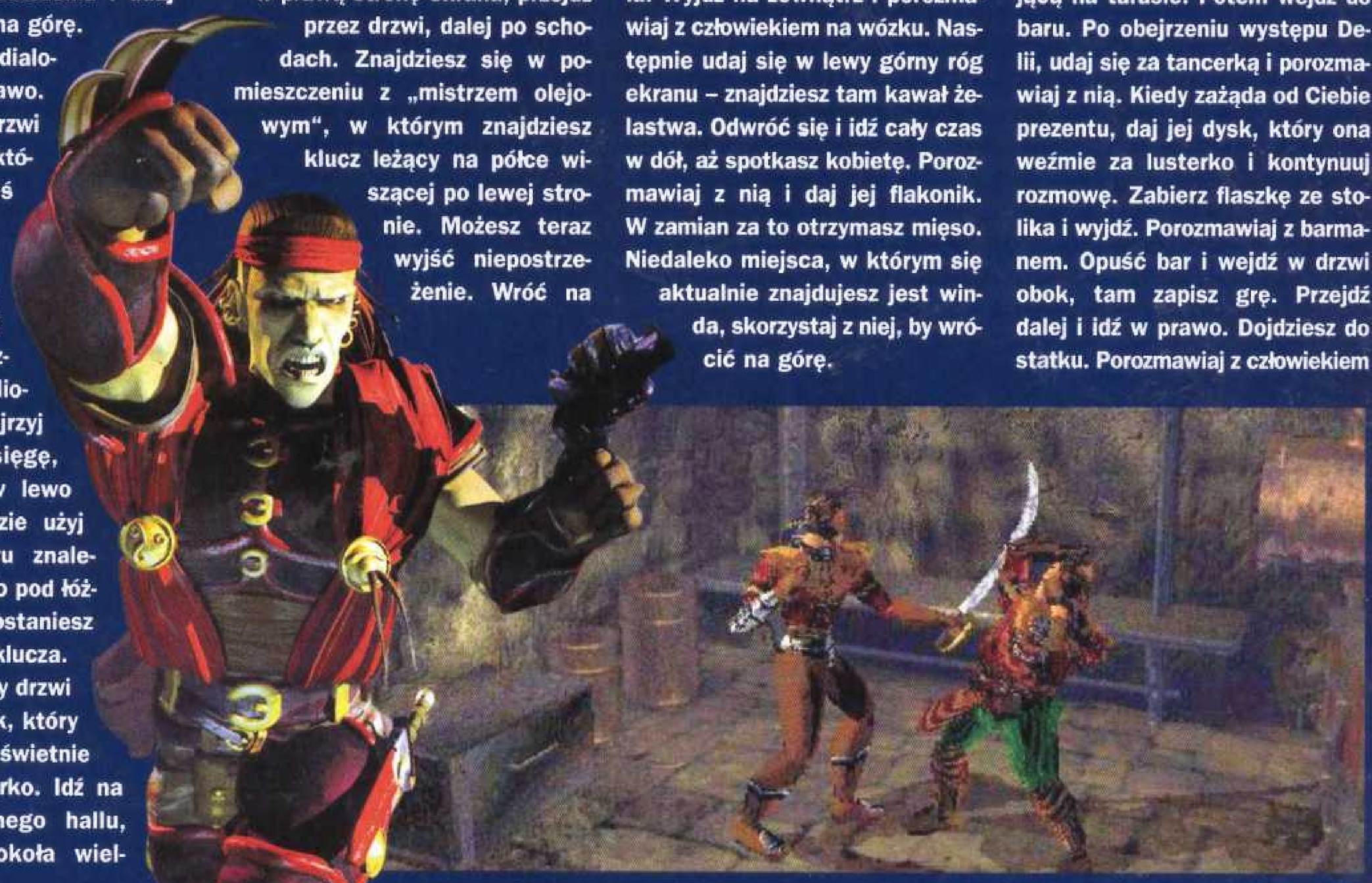
dół i skieruj się do drzwi po lewej stronie ekranu. Idź prosto do więzienia. Zabij strażnika, weź od niego klucz i otwórz drzwi celi z prawej strony. Uwolnisz Kalhi, która teraz będzie szła z Tobą. Wyjdź z celi, zapisz stan gry i idź po schodach do góry.

Wróć do głównego hallu, zejdź po schodach i zabij strażnika (przeszukaj go, a znajdziesz lepszy topór). Zapisz grę i wyjdź na zewnątrz. Kalhi odwróci uwagę strażnika, a Ty szybko będziesz musiał go zabić. Walka nie będzie łatwa, gdyż strażnik uzbrojony jest w broń palną. Lecz gdy już się z nim uporasz, koniecznie zabierz mu ją, przyda się później.

Nadszedł czas, aby udać się do Dolnego Miasta. Zjedź razem z Kalhi windą na dół, a następnie biegnij za nią do Danrysa. Porozmawiaj z nim i weź toporek ze stołu. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z człowiekiem na wózku. Następnie udaj się w lewy górny róg ekranu – znajdziesz tam kawał żelastwa. Odwróć się i idź cały czas w dół, aż spotkasz kobietę. Porozmawiaj z nią i daj jej flakonik. W zamian za to otrzymasz mięso. Niedaleko miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz jest winda, skorzystaj z niej, by wrócić na górę.

Idź do szpitala i zapisz grę. Potem porozmawiaj ze znajdującym się tam osobnikiem, po czym zabij go, a także strażnika. Warto wcześniej zjeść trochę mięsa. Po ich zlikwidowaniu musisz dokładnie przeszukać ciała i pomieszczenie, by znaleźć przede wszystkim czerwony klucz oraz dzbanek z lekarstwem. Następnie udaj się do pomieszczenia z kryształem i w miejscu, które wygląda, jakby coś w nim wcześniej się znajdowało, włóż czerwony klucz. Zejdź nowo otwartym przejściem do krypty i dotknij kryształu. Wróć do góry i ponownie użyj klucza. Zapisz stan gry i zjedź drugi raz do Dolnego Miasta.

Musisz przejść przez żelazny most i porozmawiać z kobietą stojącą na tarasie. Potem wejdź do baru. Po obejrzeniu występu Delii, udaj się za tancerką i porozmawiaj z nią. Kiedy zażąda od Ciebie prezentu, daj jej dysk, który ona weźmie za lusterko i kontynuuj rozmowę. Zabierz flaszkę ze stolika i wyjdź. Porozmawiaj z barmanem. Opuść bar i wejdź w drzwi obok, tam zapisz grę. Przejdź dalej i idź w prawo. Dojdziesz do statku. Porozmawiaj z człowiekiem



stojącym przy drzwiach. Daj mu broń, by móc zagrać w Yonga. Aby móc przejść dalej, należy wygrać z przeciwnikiem. Po grze otrzymasz informacje, lecz z bronią musisz się pożegnać. Następnie musisz stoczyć jeszcze kilka pojedynków w Yonga, w których zastawem będzie broń. Zdobędziesz ją zabijając wrogów kręcących się w pobliżu statku i kanałów. Graj w Yonga tak długo, by zdobyć amunicję.

Kiedy już to osiągniesz, zeskocz do kanałów i zabij strażników. Kanałami idź do końca, wejdź po schodach i zapisz stan gry. Zejdź na dół. Zabij pierwszego strażnika, później dwóch następnych. Idź naprzód i zabij Sordova. Powinieneś znaleźć klucz, a idąc schodkami do miejsca, w którym siedział potwór, natrafisz na broń i mięso między beczkami. Kluczem otwórz skrzynkę i wyjmij z niej list. Przejdź przez mostek prosto do więzienia. Zabij strażnika, weź klucz i otwórz celę. Uwolnisz Zeda, lecz niestety musisz go zabić. Wróć do miejsca, gdzie walczyłeś z dwoma strażnikami. Tam przy beczkach znajdziesz kolejne żelastwo, a następnie kanałami wróć do góry i korzystając z windy udaj się do Górnego Miasta. Koniecznie zapisz stan gry.

Idź do pokoju Dhorkana, by przekazać mu list znaleziony w skrzyni Sordova. Dostępu do drzwi broni Phedoria. Daj jej ten dokument. Po ucieczce Dhorkana spójrz na biurko i weź flaszkę, a z lewej szuflady sztylet. Użyj go na ścianie, gdzie zniknął Dhorkan.

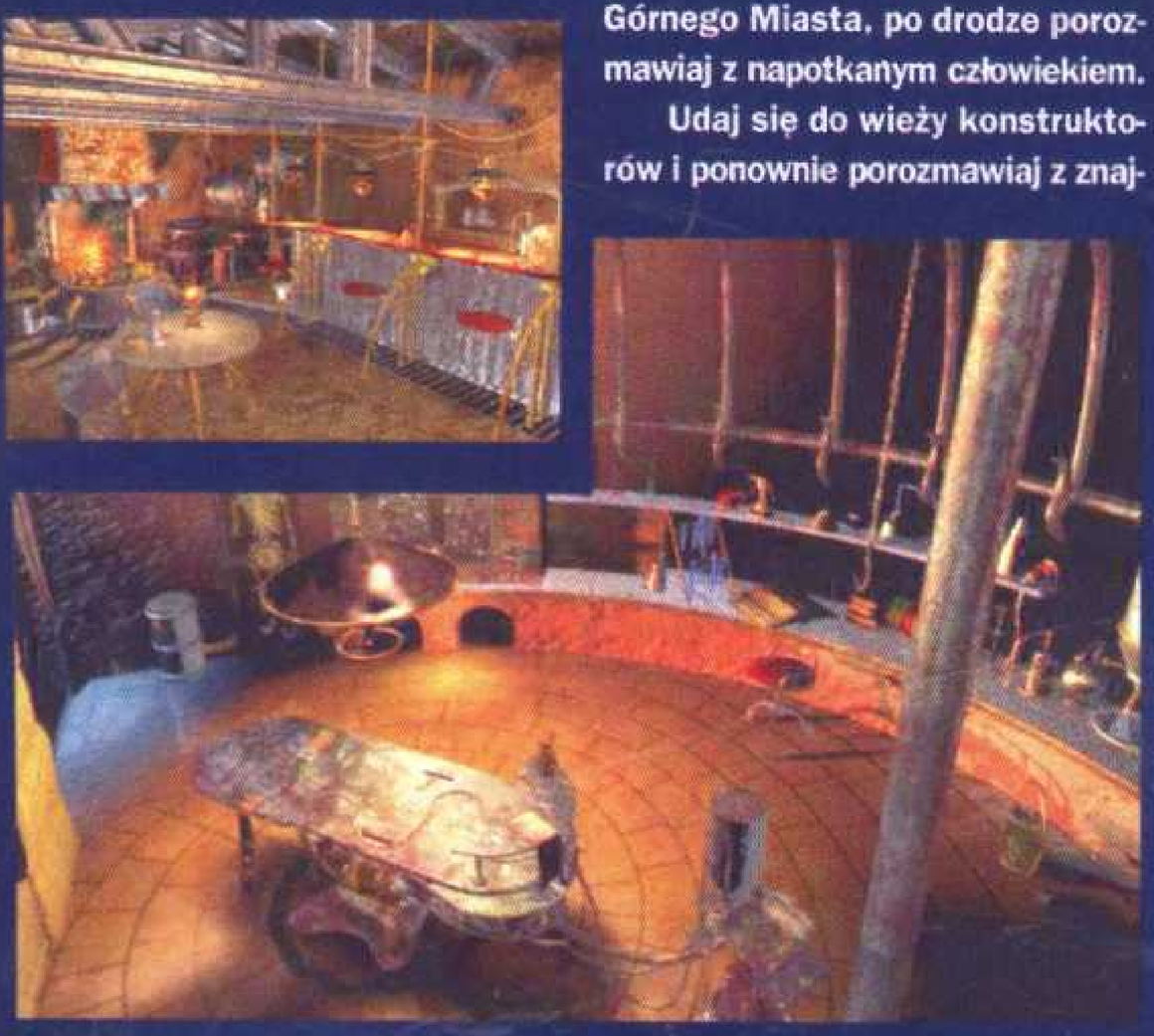
Otworzysz tajne przejście. Zejdź nim na dół, a potem idź tak długo, aż znajdziesz się w Dolnym Mieście.

Udaj się do łodzi i tam wejdź w przejście znajdujące się naprzeciwko. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, to zabij strażnika walczącego z Kalhi. Spójrz przez otwór w drzwiach i wracaj do Górnego Miasta.

Idź do kryształu. Spotkasz Thanadara. Zejdź na dół do krypty. Po raz ostatni zobaczysz tam swego ojca. Wróć na górę i porozmawiaj z Lory, a potem udaj się za nią. Dostaniesz pierwszy kawałek kryształowego klucza. Wyjdź na zewnątrz, na dziedziniec. Obejrzyj ciekawy przerywnik filmowy i idź do miejsca, w którym jeszcze nie byłeś – zamkniętej wieży. Porozmawiaj ze strażnikiem, a następnie go zabij. Przejdź dalej, użyj dźwigni i jedź na górę. Zagadnij dwóch osobników i weź projekt oraz amunicję. Zejdź do Dolnego Miasta.

Pamiętasz, gdzie widziałeś drzwi z otworem? Idź tam teraz. Spotkasz Dhorkana. Zabij go i weź metaliczny klucz (wygląda jak płytka), którym otworzysz drzwi. Wejdź do środka. Rozejrzyj się – niedaleko wejścia znajdziesz dziwny obiekt. Weź go i wyjdź na zewnątrz. Obejdź budynek i idź po schodach na samą górę. Zapisz stan gry. Idź w górę. Zobaczysz martwego strażnika, a dalej – dwóch walczących. Włącz się do walki i zabij czarnego. Porozmawiaj z nieznajomym, a dostaniesz hełm. Idź do Danrysa. Pokaż mu znaleziony dziwny obiekt oraz pierwszą część kryształowego klucza. Idź do Górnego Miasta, po drodze porozmawiaj z napotkanym człowiekiem.

Udaj się do wieży konstruktorów i ponownie porozmawiaj z znajdującymi się tam ludźmi. Następnie idź do kominka i użyj na ogniu zabrany wcześniej projekt. Zostaniesz powstrzymany i dowiesz się, kto tu jest szefem. Porozmawiaj z nim i oddaj projekt. Jeśli będzie żądał dowodu, daj mu kryształowy klucz otrzymany od Lory.



Wracaj do Dolnego Miasta. Ponownie idź do Danrysa. Pokaż mu drugą część kryształowego klucza. Udaj się do kanałów. Zapisz stan gry w znanym miejscu przy schodach i idź po nich na dół. Z lewej strony jest zejście do wody. Użyj metal suit i zejdź na dół. Idź wytyczoną drogą, zabij potwora morskiego i udaj się po schodach do zupełnie innego świata. Zabij dwie bestie i będąc przy skałach, idź nad samą wodę. Z lewej strony jest ukryte przejście do jaskini. Wejdź do niej i idź w górę.

Przed potworem wodnym, z prawej strony, jest zielona skałka. Użyj toporka Danrysa i weź odłupany kawałek. Następnie zabij potwora wodnego i idź po drabinkach w górę. Porozmawiaj z Leoną. Wracaj do Danrysa, po drodze zapisując stan gry. Daj mu odłamany kawałek skały. Musisz uruchomić koło, by z tej skałki zrobił kryształowy klucz. Włącznik jest z tyłu, musisz iść kawałek po schodach. Następnie udaj się do Górnego Miasta.

Idź do pokoju swego ojca. Zabij dwóch wałęsających się w pobliżu osobników. Zobaczysz martwego Dulnysa. Wejdź do pokoju ojca i kluczem zrobionym przez Danrysa otwórz drzwi. Wewnątrz przeczytaj książkę, weź dokument. Na drugim stole leży księga – przejrzyj ją. Jest na niej kartka z jakimiś malowidłami. Pod teleskopem znajduje się klucz, aby go wziąć, należy się przełączyć w tryb agresywny. Wyjdź z pokoju i udaj się do kościoła, tam gdzie ostatnio rozmawiałeś z Lory. Ją także zabili, podobnie jak Phedorię.

Skieruj teraz swe kroki do budynku strażników, wejdź na drugie piętro. Zabij jednego z wartowników. Idź do „olejowego mistrza" – Bogdarana. Uderz go, inaczej nie będzie chciał z Tobą rozmawiać. Daj mu ową dziwną rzecz. Wyjdź i po chwili wróć. Otrzymasz zadanie – masz przyprowadzić z Dolnego Miasta Delię. Będąc już tam, porozmawiaj z dziewczyną, a pójdzie za Tobą. Wracając do Bogdarana napotkasz po drodze rozmaite potwory i strażników. Po przyprowadzeniu Delii otrzymasz ładunek wybuchowy. Wyjdź na dziedziniec, zapisz stan gry i udaj się do studni stojącej na samym środku. Otwórz kratę, wrzuć do środka bombę i odejdź na bezpieczną odległość.

Po wybuchu zejdź w pobliże domku ojca i weź leżącą tam część wiatraka. Wróć na górę i wstaw brakujący element w odpowiednie miejsce. Przełącz się w tryb agresywny i użyj wiatraka.

Po szczęśliwym lądowaniu idź w prawo, mijając dwie komnaty. Droga zostanie odcięta. Zapisz stan gry. Musisz teraz wykorzystać znaleziony u ojca list. Z lewej strony schodów ustaw dźwigni w pozycji dół, góra, góra, natomiast z prawej: góra, dół, góra, a następnie uruchom całość. Jeśli wszystko jest w porządku, otworzy się przejście. Zapisz wówczas stan gry.

Idź odkrytym przejściem. Labirynt można przejść uważnie obserwując tor ruchu ostrzy i w odpowiednim momencie ruszając za nimi, a następnie chowając się we wnękach. Tak od ostrza do ostrza, aż do wyjścia. Finałowa walka jest bardzo trudna. Thanadara nie można zabić w normalny sposób, gdyż jego siły szybko się regenerują. Należy biec do wielkich jasnych drzwi i kliknąć raz w lewą stronę, raz w prawą. Będą się zapalały po kolei lampki na tych wrotach. Należy je zapalić sześciokrotnie na jednych i drugich drzwiach, oczywiście na przemian. Żeby było trudniej, na drzwiach można kliknąć dopiero po przełączeniu się na normalne zachowanie. Rada jest prosta – kilkakrotnie strzelić w Thanadara, tak by upadł i wówczas biec do drzwi, przełączyć się w normalny tryb, kliknąć na drzwiach, przełączyć się ponownie w tryb walki i znowu strzelać. ❐

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?

WARRIOR KINGS

Już 1 lutego 2002
absolutnie nowa, totalnie odlotowa,
strona
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69

Wyłączny polski
wydawca dystrybucji w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROIDS

© - 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone – 2001 Blackcactus „Author and Game Designer"

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

NOWE SIMSY

Prawdopodobnie tylko psychologowie wiedzą skąd bierze się niezwykła popularność Simsów. Jak na razie nic nie zapowiada, by program ten miał opuścić listę najlepiej sprzedających się gier, natomiast firma Maxis zapowiada kolejny, czwarty już dodatek, zatytułowany Sims Vacation. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem Simsy będą mogły wyjechać na wakacje. Czekają ich takie atrakcje jak pobyt na plaży, jazda na nartach, sklepy z pamiątkami i obozowisko w lesie.

GHOST RECON MISSION PACK

W tym numerze mamy recenzję doskonałego Ghost Recon, który tak się spodobał wydawcy – firmie Ubi Soft – że już w marcu ma się ukazać do niego mission pack. Wiadomo, że jego akcja (a przynajmniej jej część) rozgrywać będzie się w północnej Afryce, komandosi otrzymają do dyspozycji nowe uzbrojenie i pojazdy, zaś sama gra wzbogacona zostanie o lepszą grafikę i dźwięk.

MASTER OF ORION 3

STRATEGICZNA — *premiera: II kwartał 2002*

Założenia twórców strategii turowej pod tytułem **Master of Orion 3** brzmią dosyć paradoksalnie: planują oni stworzyć grę o niespotykanym dotąd rozmachu, a równocześnie pragną, by była ona w miarę zrozumiała dla gracza niechętnie patrzącego na programy zbyt skomplikowane i szczegółowe. Realizacja pierwszego założenia przebiega bez zarzutu: w grze znajdzie się 256 układów gwiezdnych, w każdym z nich po 8 planet, którym z kolei przyporządkowano pięć księżyców. Rachunek z tego jest prosty – będziesz mógł skolonizować około dziesięciu tysięcy regionów! Ponadto każdy z regionów posiada własną charakterystykę nadaną mu przez zarządcę, a więc może być nastawiona na wydobycie, przemysł, infrastrukturę rządową (czyżby coś na kształt kosmicznego miasta Bonn?), czy badania naukowe. Wreszcie każde z ciał niebieskich posiadać ma własną populację, poziom zadowolenia społecznego, bezrobocia, obronę cywilną, zindywidualizowane podatki. Rozmach produkcji widać też w ilości możliwych imperiów rozsianych po galaktykach; ich liczba sięga 32.

Jak więc skutecznie rządzić przy takim bezmiarze? Cóż, tylko i wyłącznie od gracza zależy, w jakim stopniu osobiście będzie sprawował kontrolę nad swoją domeną. Interfejs gry stworzony jest „na cebulkę", to znaczy schodzić można do coraz niższych struktur swojego państwa, albo rządzić przez doradców, zautomatyzować produkcję okrętów itd. Wszystko to ma na celu decentralizację władzy – Twoją rolą będzie posiadanie ogólnej wizji prowadzenia imperium, natomiast implementacja pomysłów odbywać się może praktycznie bez Twojej ingerencji, poprzez rozbudowaną drabinkę biurokratyczną. Przed każdą turą otrzymasz „Imperial Focus Points", pewną pulę punktów, które wykorzystasz na obdzielenie swoich podwładnych stosownymi poleceniami.

Gra oferować będzie tryb wieloosobowy, bardzo oryginalny jak na strategię turową. Otóż gracze zbyt długo zwlekający z podejmowaniem decyzji (co w sposób irytujący może zwolnić tempo rozgrywki) będą karani finansowo. Zbytnia opieszałość jest więc najkrótszą drogą do bankructwa.

EXCALIBUR

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: 2002*

Legendy arturiańskie już w średniowieczu rozpalały wyobraźnię ludzi. Dziś bardzo często ich echa odnaleźć można w grach komputero-

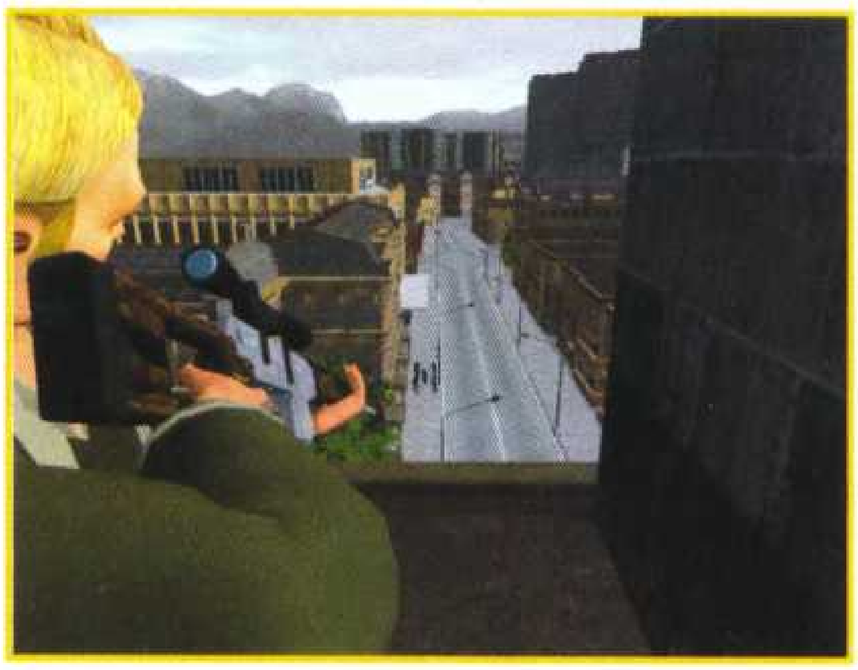
wych. Jedną z nich będzie bez wątpienia przygotowywany przez firmę **Auran** (twórców ***Dark Reign***) zręcznościowy rolplej **Excalibur**.

Jak przystało na dzisiejsze czasy, gra toczyć się będzie w środowisku 3D. Nasz bohater będzie podróżował po trzech legendarnych krainach: Albionie, Avalonie i okolicach zniszczonego zamku Camelot. Podczas zabawy będzie można opanować trzy różne szkoły walki (wręcz, strzelecka, magiczna), obsługiwać maszyny oblężnicze w rodzaju katapult, czy zmieniać się za sprawą czarów w dzikie bestie. Autorzy gry wspominają również mgliście o opcji sieciowej, w której gracze będą mogli walczyć o poszczególne terytoria.

Tymczasem niewiele więcej można powiedzieć na temat tejże gry, może poza tym, że pierwsze screeny jakie pojawiły się w sieci wyglądają co najmniej obiecująco. Na razie **Excalibur** nie został sprzedany żadnej dużej firmie wydawniczej, nie wiadomo też kto będzie jego dystrybutorem w naszym kraju.

REPUBLIC THE REVOLUTION

ROLE-PLAYING — *premiera: II kwartał 2002*



Republic: the Revolution to debiut **Elixir Studios** na rynku wirtualnej rozrywki i stwierdzić wypada, że jak na inauguracyjne dzieło, jest to projekt bardzo ambitny. Oto gracz przeniesiony zostanie w lata dziewięćdziesiąte ubiegłego stulecia do małego, fikcyjnego państewka w Europie Wschodniej o nazwie Novistrana. Powierzchnia kraju wynosić będzie około 2000 kilometrów kwadratowych, co jak na grę komputerową jest liczbą imponującą. Programiści zamierzają odtworzyć każdy szczegół życia około miliona obywateli, od ich codziennych, rutynowych czynności, po nawyki typu palenie papierosów (łącznie około 250 możliwych zachowań). Środowisko gry także do ubogich należeć nie będzie: znajdziesz tu, między innymi, kilkanaście miast połączonych sieciami komunikacyjnymi, wreszcie nie zabraknie symulacji warunków pogodowych oraz cyklu dnia i nocy.

Grę rozpoczniesz posiadając tajną kwaterę główną, jednego wiernego współpracownika i niewielką rzeszę popierających Cię Novistrańczyków. Ostatecznym celem jest dojście do stanowiska prezydenta, co oczywiście łatwe do wykonania nie będzie. Na swej drodze do władzy napotkasz do szesnastu opozycyjnych frakcji politycznych, na czele z obecnym prezydentem niechętnie nastawionym do swoich ewentualnych sukcesorów. Jeśli chodzi o Twoją charakterystykę i linię działania, to po pierwsze do dyspozycji będziesz mieć pięć typów charakterologicznych (klerykał, generał, polityk, przedsiębiorca, kryminalista) a kodeks postępowania jest właściwie dowolny – od Ciebie zależy, czy działać będziesz w zgodzie z ogólnie przyjętymi normami moralnymi. Tak więc lokalny, posłuszny Tobie, rzezimieszek może spokojnie przejść obok innego obywatela, lub spuścić mu nielichy łomot. Zapowiada się naprawdę pasjonująca gra, godna konkurentka dla ***The Sims*** oraz ***Tropico***.

GALLEON

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: I kwartał 2002*

Pewien uzdrowiciel mieszkający w porcie Akbah natknął się na tajemniczy okręt, na pokład którego, mimo usilnych starań, nie zdołał się dostać. Pomocnej ręki szuka u Rhamy Sabriera, marynarza, kreślarza map i awanturnika w jednej osobie. Tak rozpoczynać się będzie gra zręcznościowo-przygodowa pod tytułem **Galleon. Confounding Factor**, firma z angielskiego miasta Bristol, postawiła sobie za cel pełne wykorzystanie możliwości gatunku. Znajdziesz więc efektowne pojedynki w walce wręcz – główny bohater potrafi nawet „dosiąść" atakujące go, olbrzymie potwory, by za chwilę ukrócić ich marny żywot. Oczywiście nie zabraknie zagadek, które mają być dobrze wkomponowane w fabułę i unikną schematyczności – wypada nam cierpliwie poczekać, czy autorzy dotrzymają słowa. Gra posiadać będzie bardzo miłą dla oka grafikę, a gwoździem programu ma być realistyczne odtworzenie ruchów głównego bohatera – autorzy zapowiadają, że będzie on w sposób zróżnicowany reagował na zmiany w rodzaju napotkanych przeszkód.

COLIN MCRAE RALLY 3

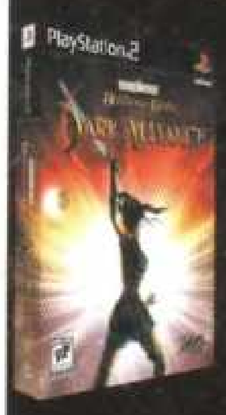
ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: IV kwartał 2002*

Król komputerowych rajdów samochodowych powróci – i to w szacie jeszcze piękniejszej, niż dotychczas. Na chwilę obecną nie wiadomo jeszcze zbyt wiele na temat trzeciej części *Colina*, ale już sam widok modelu Forda Focusa zapiera dech w piersiach. Tak naprawdę, to ciężko uwierzyć, że w istocie do czynienia mamy z modelem, który znajdzie się w grze – ilość wielokątów zwiększono prawie dwukrotnie w stosunku do poprzedniej części, a ogólnie gra ma posiadać szesnastokrotnie więcej detali niż *Colin 2.0*. Liczba ta, choć na razie nie poparta faktami, jest zgoła imponująca. Możemy się spodziewać, między innymi, bardziej szczegółowo oddanych ruchów kierowcy i pilota. Ponadto programiści przez cały sezon WRC 2001 cierpliwie zbierali informacje na temat zachowania pojazdów i warunków na trasie, co powinno mieć przełożenie na wierniejsze odwzorowanie fizyki jazdy. Jednym słowem: Codemasters nie spuszczą z tonu, zapowiada się niezła jazda, która rozpocznie się w okolicach tegorocznej Gwiazdki.

Z ostatniej chwili...

NOWY BALDUR'S GATE

Informacja ta nie jest z naszej działki, ale podajemy ją ze względu na nostalgię za Baldur's Gate. Firma CD Projekt ogłosiła, iż już w marcu wyda w pełni spolonizowaną grę zatytułowaną Baldur's Gate: Dark Alliance przeznaczoną dla Playstation 2. Cena gry ustalona została na poziomie 179,90 zł.



GRUNT TO EDUKACJA

Firma Manta zapowiedziała nowe programy do nauki języka angielskiego, przeznaczone zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych. Oferta obejmować ma dwa produkty na licencji Collinsa: słownik angielsko-angielski oraz generator krzyżówek. Obydwa wydane zostaną po uprzednim spolszczeniu ich interfejsu i instrukcji obsługi. W przyszłości planowany jest też pełnometrażowy kurs języka angielskiego.

GRAND THEFT AUTO 3 JUŻ WKRÓTCE

Firma Take 2 ogłosiła, iż jej długo oczekiwany przebój Grand Theft Auto 3 ukaże się niebawem, najprawdopodobniej na przełomie marca i kwietnia. Gra od października zeszłego roku dostępna jest już na Sony Playstation 2 i odniosła wielki sukces. Czekamy.

NOWA FAJNA CENA

Jeśli ktoś nie ma ochoty wydawać zbyt wielu pieniędzy na nowe gry, być może zainteresują go dwie dopiero co wydane pozycje serii Fajna Cena: Dracula 2 i Pizza Connection 2. Obydwie gry wydane zostały w polskiej wersji językowej i kosztują nie więcej niż 50 zł.

ANARCHIŚCI DO BOJU

Anarchy Online – stricte sieciowa gra RPG – o której zrobiło się już dość głośno na świecie, znajdzie się również w ofercie firmy CD Projekt. Dostępna będzie tylko w sprzedaży wysyłkowej w cenie 99,90 zł, przy czym tylko pierwszy miesiąc użytkowania będzie darmowy. Za kolejne trzeba będzie uiszczać niewielką opłatę producentowi gry, firmie Funcom.

STARS! SUPERNOWA

STRATEGICZNA *premiera: 2002*

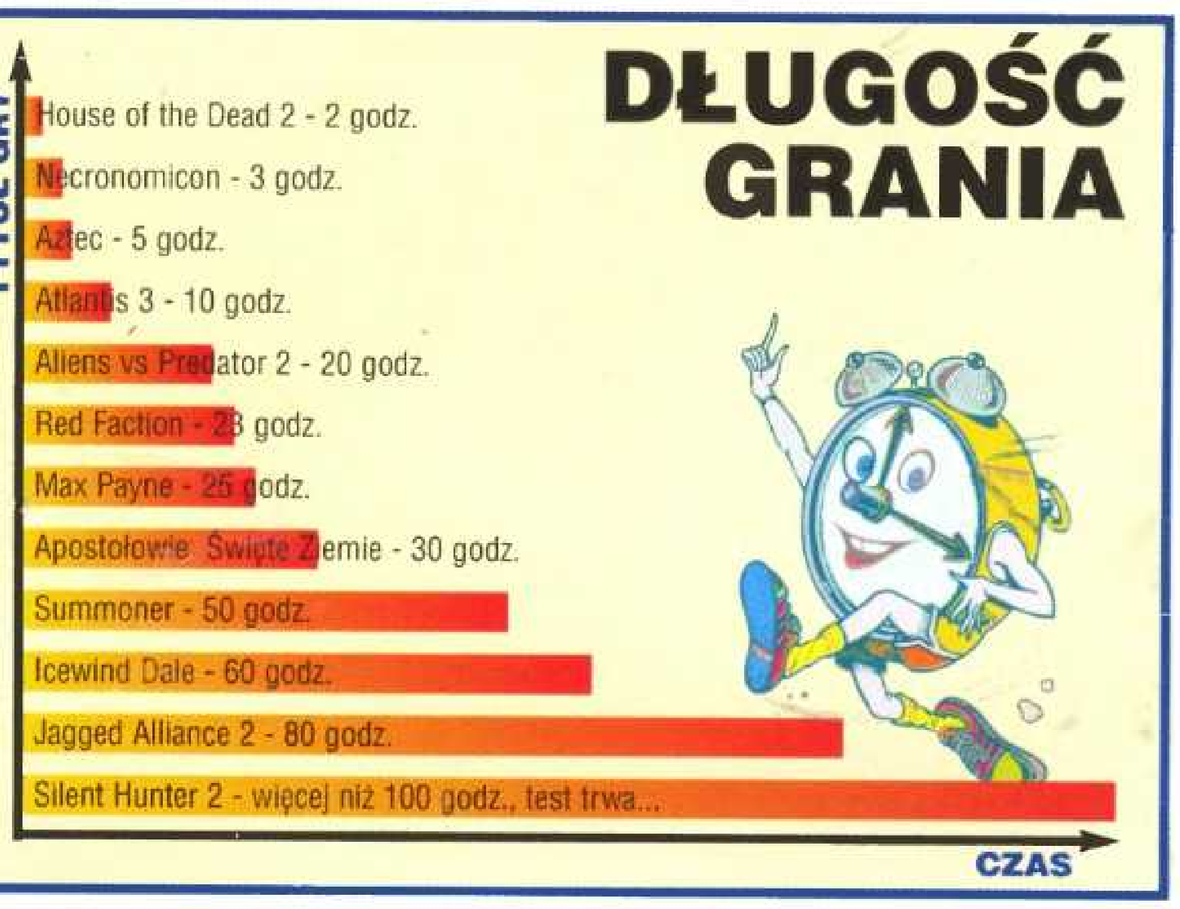
Stars! Supernova to kontynuacja znanej strategii turowej sprzed kilku lat. Fabuła gry rozpoczyna się tysiące lat po oryginale, pewna gwiazda wkrótce zamieni się w supernową, więc ludziom nie pozostaje nic innego, jak ewakuować się w inne rejony galaktyki, przy okazji próbując swoich sił w podbojach i kolonizacji.

W stosunku do oryginału **Stars!**, w największym stopniu poprawiono grafikę, która ma funkcjonować w 32 bitach i oszałamiać ilością detali. Pozwolę sobie w tym miejscu przytoczyć kilka liczb: w grze znajdziesz 48 ras, 350 elementów technologicznych oraz 650 modeli statków kosmicznych. Zmieniło się także podejście do zarządzania imperium – aspekt ten bardzo uproszczono i zautomatyzowano. Posiadając, na przykład, czterdzieści kolonii, ciężko by było nad nimi sprawować bezpośredni nadzór, dlatego też możesz wysłać do nich gubernatorów sterowanych przez komputer. Owi nadzorcy wysyłać będą do Ciebie regularne raporty o stanie zarządzanych przez nich planet. Natomiast w trakcie rozwijania poziomu technologicznego będziesz mieć do dyspozycji dwa istotne usprawnienia. Po pierwsze, możesz stworzyć kolejkę budynków do postawienia – ustalenie kolejności na zapas pozwoli Ci zająć się innymi sprawami trapiącymi Twoją domenę. Po drugie, w sprawach ekonomicznych można określić długoterminowy cel, a SI samodzielnie poszuka najszybszej i najefektywniejszej drogi do jego realizacji. W kwestii gospodarki warto jeszcze zauważyć, że badania naukowe wyraźnie oddzielono od zasobności portfela gracza, a więc duża ilość pieniędzy wcale nie oznacza, że będziesz miał dostęp do najnowszych odkryć.

Najciekawszą nowinką wprowadzoną do aspektu militarnego rozgrywki jest możliwość przećwiczenia obranej taktyki na symulatorze bitewnym, a także ustalanie dla każdej klasy jednostek poziomu zaangażowania w potyczkę. Na pograniczu między działaniami zbrojnymi i gospodarczymi będzie możliwość korzystania z usług szpiegów. **Stars! Supernova** oferuje 25 scenariuszy w trybie pojedynczym i rozbudowany tryb wieloosobowy, który daje dużo swobody w konfigurowaniu zasad rozgrywki i warunków zwycięstwa.

DŁUGOŚĆ GRANIA

Gry różnią się od siebie tematyką, grafiką, dźwiękiem i oczywiście czasem potrzebnym do ich ukończenia. Niedawno postanowiliśmy dokładniej sprawdzić jak z tym jest i okazało się, że niektórych programów lepiej nie tykać, jeśli nie ma się większej ilości wolnego czasu, inne z kolei da się przejść od A do Z dosłownie w parę godzin. Poniżej przedstawiamy listę dziesięciu przetestowanych przez nas gier i czas, jakiego potrzebowaliśmy do ich ukończenia. Do testu użyliśmy gry reprezentujące różne gatunki, przy średnim poziomie trudności.



ARMY MEN: RTS

STRATEGICZNA *premiera: kwiecień 2002*

Jedną z bardziej uroczych gier strategicznych przedstawiających bitewne zmagania jest ***Army Men*** firmy **3DO**, w której strony konfliktu to armie plastikowych żołnierzyków walczących na stole kuchennym, w łazience, salonie i tym podobnych miejscach. **3DO** kontynuuje ten cykl, a do stworzenia kolejnej jego części wybrało firmę **Pandemic Studios** – ekspertów od strategii czasu rzeczywistego. W rzeczy samej nowa gra zatytułowana będzie **Army Men: RTS**, a jej serce stanowić ma engine zastosowany wcześniej w ***Dark Reign 2*** – pozbawiony zostanie on jednak wielu swych zaawansowanych funkcji, tak by nowe **Army Men** było przystępne od pierwszego momentu dla wszystkich graczy. Będą oni musieli zbudować bazę, stworzyć armię i zająć się zbieraniem surowców: plastiku i prądu elektrycznego. To ostatnie zadanie przebiegać ma w pełni automatycznie. Wyspecjalizowane ciężarówki same będą poszukiwać rozpuszczonych żołnierzy tudzież

topliwych zabawek oraz baterii i zegarków będących źródłem prądu. Zobaczysz także kilka rodzajów piechoty, czołgi, transportery opancerzone, a nawet helikoptery. Ogólnie rzecz biorąc zróżnicowanie wojsk nie będzie tak duże, jak w innych RTS-ach, ale też **Army Men** ma przede wszystkim być przystępne i łatwe w obsłudze. W kolejnych misjach pojawić mogą się za to bardziej wyrafinowane systemy broni, łącznie z olbrzymim szkłem powiększającym, mogącym rozpuszczać pozycje wroga.

W kampanii na gracza czekać będzie 15 misji, plus 8 dodatkowych bitew dla trybu single i multiplayer. Scenerią toczącej się wojny będzie jak zwykle opuszczony przez właścicieli dom, w którym co najwyżej zobaczysz pająki, nigdy ludzi. Podobnie jak w poprzednich częściach serii natkniesz się na różne zabawne rzeczy: kawałki nie zjedzonej pizzy tudzież zniszczone miasteczko zbudowane z klocków Lego.

Army Men: RTS na pewno nie będzie wielkim hitem, wydaje się jednak grą na tyle zabawną, by sięgnęli po nią miłośnicy poprzednich części cyklu. W końcu nie ma to, jak plastikowe żołnierzyki.

WILL ROCK

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: III kwartał 2002*

Will Rock to gra FPS przypominająca odrobinę ***Serious Sama***. Najbardziej widoczne podobieństwo to głównie ilość przeciwników, z którymi przyjdzie Ci walczyć. Fabuła umiejscowiona jest w starożytnej Grecji i Rzymie, gdzie na Twej drodze staną, między innymi, centaury oraz minotaury. Wcielisz się w rolę księgowego, który rusza na poszukiwania biblijnych skarbów – mnie osobiście ten koncept wydaje się cokolwiek absurdalny, ale w sumie o wiele ważniejsze jest to, jak zostanie zrealizowany. W grze znajdzie się element przygodowy – czyli zagadki – a aspekt zręcznościowy, poza dominującą rozwałką, zawierać będzie takie elementy, jak unikanie spadających głazów, czy ominięcie strumienia lawy.

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: marzec 2002*

Z każdym dniem przybliżania się premiery gry **Mafia: The City of Lost Heaven** pojawiają się na jej temat nowe informacje, coraz mocniej przekonujące, że mamy do czynienia z tytułem godnym szczególnej uwagi. Gwoli przypomnienia: ***Mafia*** osadzona jest w czasach prohibicji (lata trzydzieste ubiegłego wieku) w USA i jest to gra zręcznościowa z domieszką wyścigów samochodowych. W mieście, w którym przyjdzie Ci się poruszać (około 12 kilometrów kwadratowych), zadbano o to, by każdy szczegół odpowiadał realiom historycznym.

Dbałość ta dotyczy samochodów, budynków, strojów ludzi, modeli broni itd.

Nareszcie pojawiły się bliższe informacje na temat 20 misji zawartych w grze. I tak: czeka na Ciebie, między innymi, scena strzelaniny w podziemnym garażu, morderstwa na zlecenie, uczestnictwo w wyścigach samochodowych oraz pościgach (co wárte uwagi, uwzględniono przepisy ruchu drogowego), kradzieże broni,

przemyt alkoholu. Każda z misji ma mieć niepowtarzalny charakter. Natomiast po ich wykonaniu można zająć się misjami pobocznymi, na przykład ratowaniem z opresji młodych dam molestowanych przez niecnych obwiesiów lub szlifowaniem umiejętności rajdowych. Te dodatkowe zadania znacznie poprawią Twoje statystyki. Reasumując: barwny, fascynujący i niebezpieczny świat zawodowej gangsterki już niedługo zawita na naszych komputerach. Czekamy z niecierpliwością!

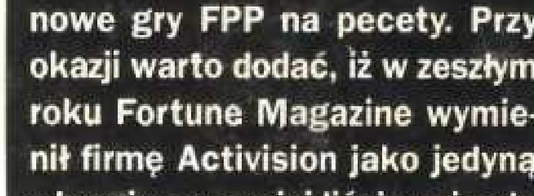
Z ostatniej chwili...

SPRZEDANY ZA ZAMEK

Firma Activision kupiła twórcę Return to Castle Wolfenstein. Grey Matter Studios już wcześniej było silnie związane z Activision, teraz wraz z firmą Raven (twórcą Soldier of Fortune i mającego ukazać się w tym roku Jedi Knight 2) stanowić ma rdzeń linii produkującej dla Activision nowe gry FPP na pecety. Przy okazji warto dodać, iż w zeszłym roku Fortune Magazine wymienił firmę Activision jako jedyną z branży na swojej liście najszybciej rozwijających się firm w USA. Zajęła dokładnie 86 miejsce.

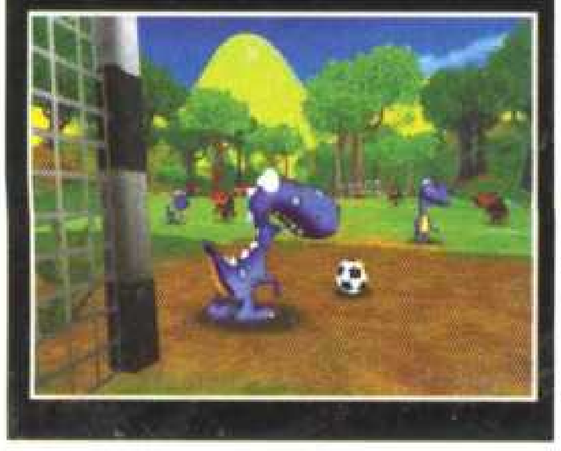
WARCRAFT 3 JUŻ LATEM?

12 stycznia firma Blizzard oficjalnie zamknęła okres przyjmowania zgłoszeń od chętnych do udziału w beta teście Warcrafta 3. Firma zapowiedziała też, iż na wyszukiwanie wszelkiego rodzaju bugów chce poświęcić przynajmniej 2-3 miesiące. Wygląda zatem na to, iż już latem gra powinna trafić w nasze ręce.



PIŁKA NOŻNA Z PET SOCCER

Pet Soccer to kolejna po Pet Racer gra dla najmłodszych autorstwa firmy Techland. Tym razem będzie to „symulacja" piłki nożnej, w której pojawią się drużyny złożone z sympatycznych zwierzaków. Będą one rozgrywały turniej na 14 różnych boiskach: w gorących tropikach, śniegach północny, czy nawet w deszczu. By osiągnąć sukces trzeba będzie poznać wady i zalety każdej z drużyn, jak również nauczyć się grać niekoniecznie zgodnie z zasadami fair play. Nas najbardziej ciekawi, jak mają wyglądać rozgrywki w trybach Nieprzyjacielskie Spotkanie i Puchar Ufeta.



STAR TREK BRIDGE COMMANDER

SYMULACYJNA *premiera: II kwartał 2002*

Fani „Star Treka" nie mogą narzekać na brak nowych propozycji dotyczących ich ulubionej sagi science fiction. Tym razem oczekiwać mogą na grę symulującą sterowanie U.S.S. Enterprise oraz innymi statkami kosmicznymi, znanymi ze srebrnego i małego ekranu. W trybie kampanii na gracza oczekuje trzydzieści skomplikowanych misji, w trakcie których przyjdzie mu bronić Federacji, czy też prowadzić eksplorację niezbadanych rejonów kosmosu. Czasami trzeba będzie wykazać się niemałymi zdolnościami dyplomatycznymi, lub udać się na misję ratowniczą. Jako dowódca statku, będziesz miał możliwość wydawania rozkazów wszystkim członkom załogi: od pierwszego oficera, po strzelca pokładowego, inżyniera oraz naukowca. Jeśli natomiast w którymś momencie stwierdzisz, że podwładny nie spisuje się najlepiej na swoim stanowisku, to możesz osobiście przejąć na chwilę jego obowiązki.

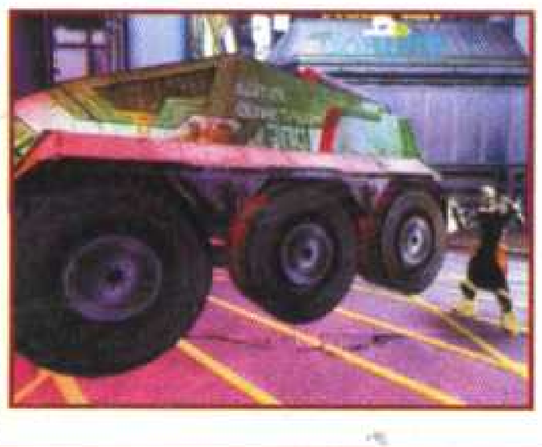
Z ciekawostek zapowiadanych przez twórców warto wskazać na możliwość komunikowania się z kapitanem Picardem, ciekawie ma też wyglądać zachowanie się załogi i pojazdu podczas celnego trafienia w Twoją kosmiczną łajbę. Załoga pospada z krzeseł, a cały pokład zacznie się trząść. Mocną stronę tytułu stanowić będzie wierne odwzorowanie pojazdów kosmicznych, z jakimi przyjdzie Ci się zetknąć w trakcie swoich wojaży – autorzy odwołali się tu do materiałów uzyskanych z archiwum Paramountu.

Miłośnicy zabawy wieloosobowej powinni mieć dużo powodów do radości. Dostępna będzie opcja grania przez serwer Gamespy – do czterech graczy, oraz przez sieć lokalną, gdzie skład osobowy będzie większy – do ośmiu dowódców jednocześnie. Oprócz najbardziej popularnych trybów „deathmatch" w wersji pojedynczej i drużynowej, dołączone będą opcje: atak/obrona bazy kosmicznej oraz „turkey shoot". Ten ostatni typ zabawy polegać będzie na eliminowaniu jednostek sterowanych przez komputer w trakcie określonego limitu czasowego.

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

Firma **Rebellion** znana jest przede wszystkim z doskonałego ***Aliens vs Predator*** i zamiłowania do komiksów. Kolejna gra, nad którą pracuje, zatytułowana jest **Judge Dredd: Dredd vs Death** i jak łatwo można się domyślić toczy się w świecie znanym z filmu „Sędzia Dredd" z Sylwestrem Stallone w roli głównej. Będzie to gra FPP rozgrywająca się w olbrzymim, czterystomilionowym MegaCity One, w którym sędzia Dredd (będący śledczym, sędzią i wykonawcą wyroku) stanie w obliczu swego lustrzanego odbicia – sędziego z innego wymiaru, w którym zakazane jest samo życie. Postaci tej nie można zabić, jako że już jest martwa, i tylko Dredd będzie mógł coś z tym fantem zrobić.



COUNTER-STRIKE'A CZAR

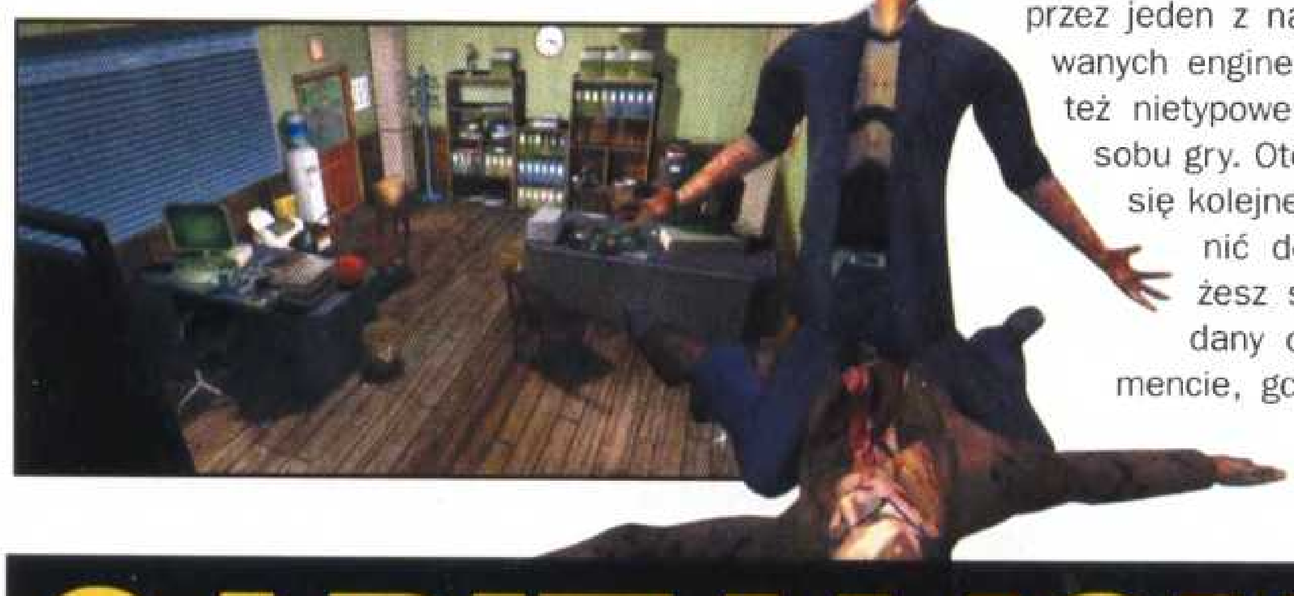
Mówi się, że wśród gier FPP przeznaczonych do sieciowania nie ma popularniejszej od Counter-Strike'a. Jest tak w istocie, przy czym sami nie spodziewaliśmy się, iż przewaga tej gry nad konkurencją jest aż tak olbrzymia. Kilkukrotnie sprawdzaliśmy liczbę użytkowników takich gier jak Counter-Strike, Quake 3: Arena, Unreal Tournament, Return to Castle Wolfenstein i multiplayerowego dema Medal of Honor (program ten ma się ukazać na przełomie stycznia i lutego), i wyszło nam, iż CS przewyższa połączone siły konkurencji prawie ośmiokrotnie. Wystarczy spojrzeć zresztą na tabelkę. Co ciekawe, przez pewien czas liczba grających po sieci w demo Medal of Honor przewyższała liczbę chętnych do RtCW. W starciu z superbronią Electronic Arts stracił też Quake 3 i Unreal Tournament. Liczba graczy Counter-Strike'a spadła bardzo nieznacznie co sugeruje iż albo są oni odporni na urok II wojny światowej albo korzystają z innego modu do Half-Life'a zatytułowanego Day of Defeat, który pozwala toczyć bitwy pomiędzy Niemcami i aliantami.

TYTUŁ GRY	LICZBA GRACZY
Counter-Strike	33000
Quake 3: Arena	2000
Unreal Tournament	1600
RtCW	1400
demo Medal of Honor	600

FAHRENHEIT

PRZYGODOWA *premiera: 2002*

Słychać czasem głosy, że gry przygodowe to gatunek wymierający, wygląda jednak na to, iż jest jeszcze dla nich nadzieja. Firma **Quantic Dreams,** ta sama, która stworzyła doskonałego ***Nomad Soul***, kończy właśnie prace nad projektem zatytułowanym Fahrenheit. Program ten przeniesie Cię do Nowego Jorku, który stał się miejscem dziwnych zbrodni. Zwyczajni ludzie, którzy nigdy wcześniej nie byli notowani przez policję, dokonują rytualnych mordów na zupełnie przypadkowych osobach. Gracz będzie mógł się wcielić w postać zbrodniarza, jak i również pokierować krokami ścigających go policjantów. W obydwu przypadkach wkroczy w mroczny świat, jakiego nigdy nie spodziewałby się ujrzeć. Jego działania w roli policjanta będą uzależnione od tego, jakie zostawił po sobie dowody grając rolę mordercy.



Akcja **Fahrenheit** rozgrywać się będzie we w pełni trójwymiarowym świecie, generowanym przez jeden z najbardziej obecnie zaawansowanych engine'ów. Twórcy gry zapowiadają też nietypowe podejście do samego sposobu gry. Otóż co miesiąc ukazywać będą się kolejne jej części, co ma ją upodobnić do serialu telewizyjnego. Możesz spodziewać się na przykład, iż dany odcinek zakończy się w momencie, gdy właśnie będziesz miał odkryć ważny trop... Co dalej, dowiesz się miesiąc później.

PEPSI MAX EXTREME SPORTS

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: I kwartał 2002*

Pepsi Max Extreme Sports to nowa gra firmy **Innerloop Studios**, której tematyką, jak sama nazwa wskazuje, są sporty ekstremalne. Do wyboru będziesz miał wiele dyscyplin: jazdę na rowerach górskich, latanie na lotni, bungee jumping, sky surfing i snowboard (ciekawe, czy każdy wie, co te nazwy oznaczają?), zaś rozgrywać będą się one między innymi w malowniczych plenerach Norwegii, Szkocji i Himalajów. Gra oferować będzie tryb treningowy i single player (pojedynczy wyścig lub walka z czasem).

Pepsi Max Extreme Sports ukazać ma się już w lutym, a wydawcą gry będzie firma **Techland**.

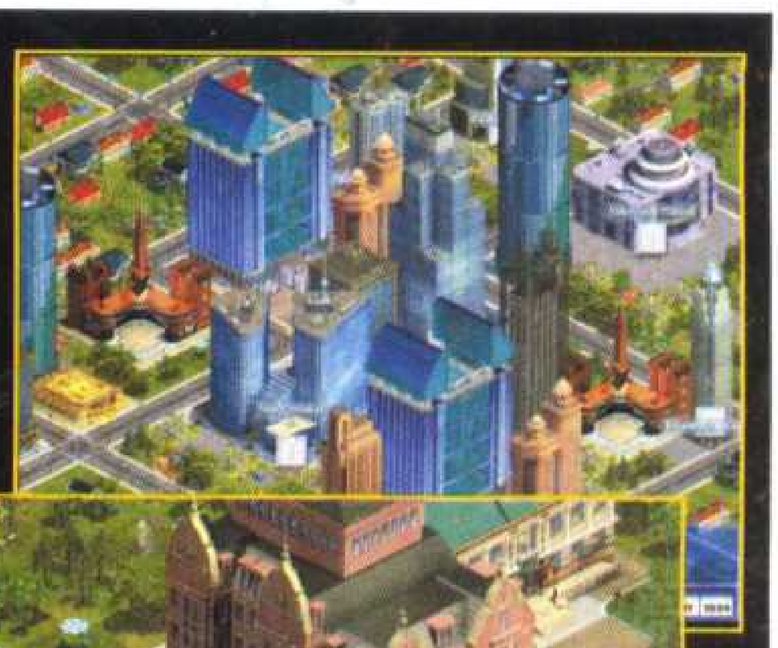
CAPITALISM 2

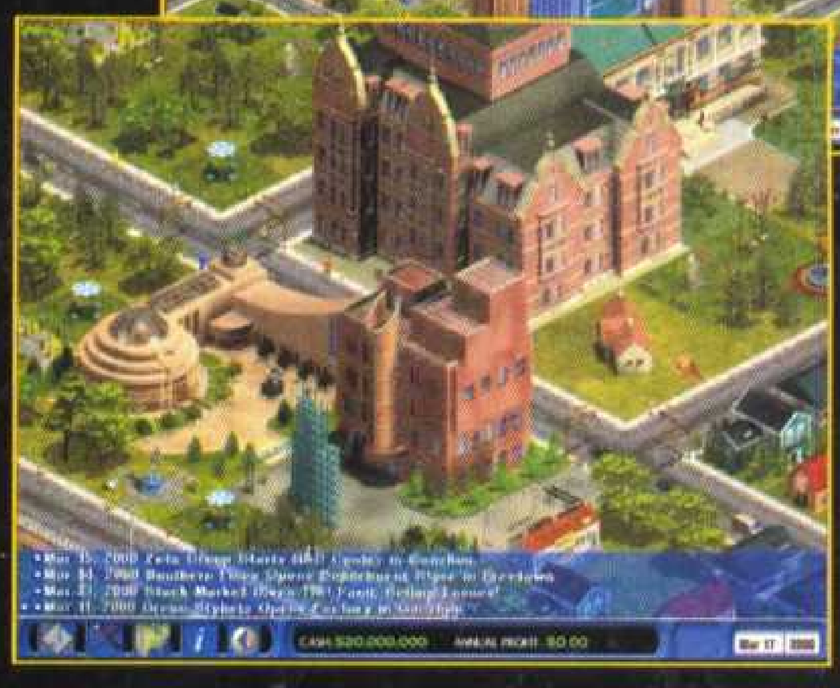
STRATEGICZNA *premiera: marzec 2002*

Dla miłośników strategii o bardziej ekonomicznym niż militarnym wydźwięku szykuje się nie lada gratka. **Capitalism 2**, nowa gra firmy **Ubi Soft**, to jakby połączenie ***SimCity 3000*** z ***Monopoly Tycoon***, tyle że potraktowane na serio i przez to znacznie trudniejsze. Kto pamięta oryginał z roku 1996, ten w miarę szybko połapie się w zasadach programu, wszyscy gracze, dla których nazwa **Capitalism** jest jednak obca, powinni obowiązkowo przejść przez zintegrowany z programem wyczerpujący samouczek prezentujący część z 60 produktów dostępnych w grze.

Choć **Capitalism 2** oferować będzie – jako jedna z pierwszych gier tego typu – opcję zabawy w sieci dla 7 osób, osią programu ma być kampania. Składać się będą na nią różne scenariusze, udostępniane w miarę postępów gracza. Jedno można powiedzieć: nie są przeznaczone dla żółtodziobów. Zadanie stworzenia nowej gałęzi przemysłu wartej 300 milionów dolarów w 30 lat to jeden z łatwiejszych celów, jakie będziesz musiał osiągnąć. Na Twojej głowie będzie zaś wszystko od wymyślenia produktu, stworzenia nowych technologii, marketingu, planowania, a na sprzedaży skończywszy. Wygląda to na poważną grę.

Capitalism 2 ukazać ma się w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucją programu w Polsce zajmie się firma **LEM**.





UNREAL TOURNAMENT 2

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

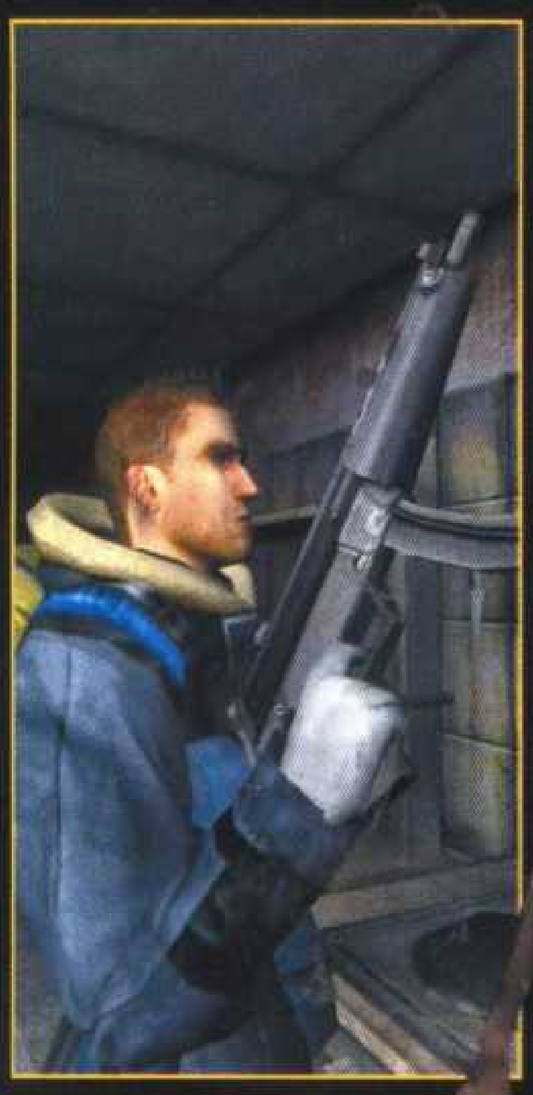
Wiadomo, że jeszcze w tym roku ma się ukazać druga część ***Unreala***, ale dosłownie tuż przed zamknięciem numeru udało nam się uzyskać więcej informacji na temat **Unreal Tournament 2**. Prace nad grą trwają niemalże od roku w firmie **Digital Extreme**, i jak można się było spodziewać, bazować będzie ona na najnowszej technologii z rodziny ***Unreala***. Dzięki jej zastosowaniu wzrosnąć ma między innymi liczba płaszczyzn, z których zbudowane są modele postaci, zaś do wprawienia ich w ruch posłuży system animacji szkieletowej. Pojawi się też cała masa map, w których walka toczyć będzie się pod gołym niebem. Wspomina się o takich miejscach jak dżungla, pustynia piaskowa i śnieżna, a nawet stacja kosmiczna. Jeśli chodzi o tryby gry, **UT 2** oferować będzie między innymi Deathmatch, CTF, Survivor, Bombing Run i Domination.

Zupełnie zmienione zostaną zasady gry – w miejscu porozrzucanych tu i tam zestawów amunicji i broni pojawią się „bazy", gdzie będziesz mógł zregenerować siły i pobrać sprzęt do walki. Nowością będzie też możliwość zbierania energii od powalonych przeciwników, która po odpowiedniej kumulacji da Ci możliwość wykonywania ruchów specjalnych – na przykład robienia błyskawicznych uników. Niewątpliwą ciekawostką jest też zapowiedź wprowadzenia do trybu single player możliwości współdziałania gracza ze sterowanymi przez komputer postaciami.

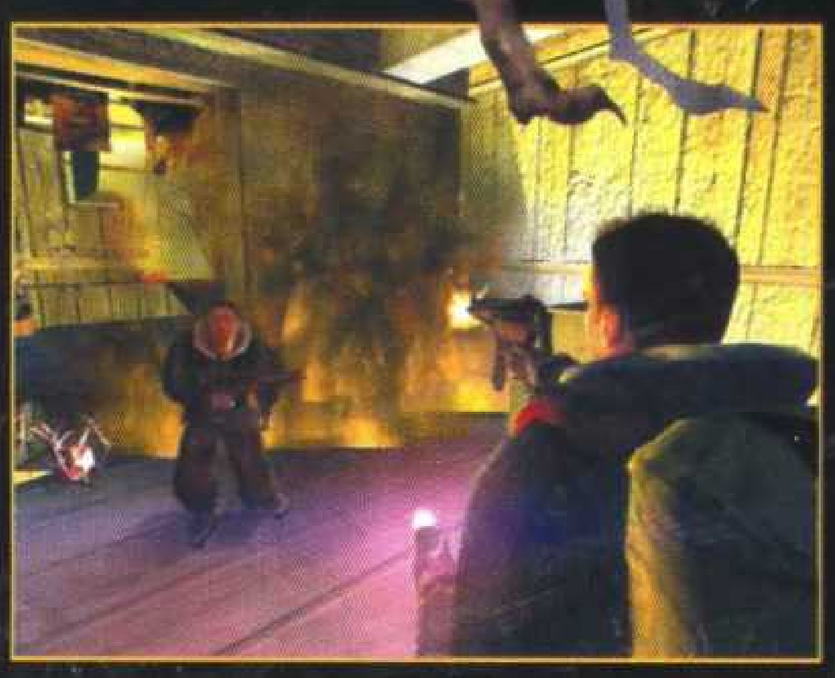
Na koniec smutna informacja. Nie wiadomo kiedy **UT 2** trafi do naszych rąk, chodź bezpiecznie jest założyć, iż nastąpi to dopiero po premierze ***Unreala 2***. Więcej informacji niebawem.

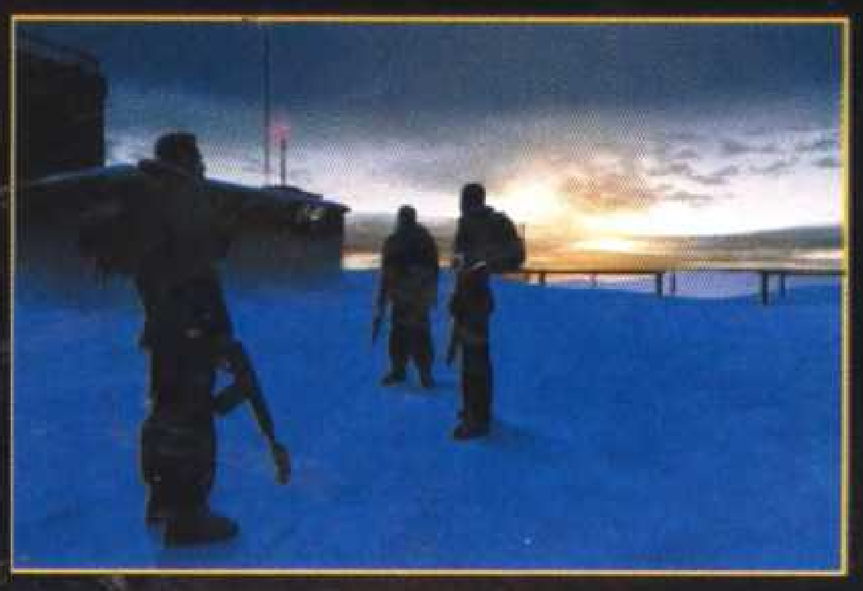
THE THING

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*



Nie tak dawno podaliśmy wiadomość, iż brytyjska firma **Computer Artworks** pracuje nad grą zatytułowaną **The Thing**, będącą adaptacją słynnego filmu s-f Johna Carpentera. Okazuje się, iż program ten może do nas trafić szybciej niż się spodziewaliśmy, jako że termin jego premiery został wstępnie ustalony na wiosnę tego roku. Dodatkowo otrzymaliśmy garść nowych faktów oraz nowe screeny; wyglądają one po prostu fantastycznie, zapowiadając grę, której klimat powinien dorównywać grozie filmu.





Akcja **The Thing** rozpoczyna się w chwili przybycia do zniszczonej bazy arktycznej wojskowej ekspedycji ratunkowej, której celem jest odkrycie, co w niej się wydarzyło. My wiemy, iż sprawcą zamieszania jest obca forma życia mogąca naśladować dowolny organizm, ale członkowie ekspedycji muszą się tego dopiero dowiedzieć. Rzecz w tym, iż wszystko będzie zależeć od tego, czy zdołasz przekonać swoich podkomendnych o tym, iż sam wciąż jesteś człowiekiem, a zarazem, czy dasz radę dostatecznie szybko odkryć kto już nim nie jest. Relacje pomiędzy członkami ekspedycji mają grać niezwykle istotną rolę w grze.

W skład Twojego zespołu mają wchodzić specjaliści w różnych dziedzinach, dzięki czemu każdy problem będzie można rozwiązać na kilka sposobów. Inżynierowie mają zająć się między innymi obsługą komputerów i otwieraniem zamkniętych drzwi, lekarze opatrywaniem rannych, zaś żołnierze walką z Obcymi – przynajmniej w teorii, bo wszystko może się pozmieniać w trakcie gry.

Od strony wizualnej **The Thing** prezentuje się doskonale. Uwagę zwracają przede wszystkim doskonałe efekty świetlne, dzięki którym arktyczna baza wygląda szczególnie tajemniczo i przerażająco.

The Thing ukaże się w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucja gry w Polsce zajmie się firma **Play It**.

COMBAT MISSION
BARBAROSSA TO BERLIN

STRATEGICZNA *premiera: marzec 2002*

Pierwsza część ***Combat Mission***, trójwymiarowej strategii turowej, niespodziewanie stała się hitem, mimo iż była dostępna do kupienia jedynie przez sieć. Sequel, o pełnym tytule **Combat Mission: Barbarossa To Berlin**, także nie znajdzie się na półkach innych niż wirtualne sklepów, ale zapewne nie przeszkodzi jej to w odniesieniu podobnego sukcesu. Tym razem akcja rozgrywać się będzie na brutalnym froncie wschodnim drugiej wojny światowej. Ciekawe, czy twórcom – firmie **Big Time Software** – uda się utrzymać wysoki poziom realizmu oraz grywalności oryginału, a równocześnie będą w stanie co nieco poprawić grafikę, która w ***Combat Mission Beyond Overlord*** bywała miejscami toporna.

DEVASTATION

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

Devastation to najnowsza gra, która zdaje się czerpać z pomysłów twórców ***UT*** i ***Quake'a***. Nie tyle nawet czerpać, co je kopiować, dorzucając garść własnych pomysłów. Akcja programu osadzona jest w niedalekiej przyszłości w pewnym mieście, w którym walczy ze sobą kilkanaście zróżnicowanych postaci. Może to być walka zarówno w trybie multi, jak i single player, przy czym w tym ostatnim przypadku zadziwić ma nas niezwykle wyrafinowany moduł SI, dzięki któremu zarówno wrogowie, jak i towarzysze broni mają zachowywać się jak ludzie. Wiadomo, że gra oferować będzie kilka różnych trybów zabawy, zaś doskonałą grafikę ma jej zapewnić udoskonalony engine z ***Unreal Tournament***.

COSSACKS
THE ART OF WAR

STRATEGICZNA *premiera: luty 2002*

Cossacks: the European Wars, klasyczny ertees produkcji ukraińskiej, wkrótce doczeka się pakietu rozszerzającego w pełnym znaczeniu tego słowa. Nowinek będzie mnóstwo i to w każdym elemencie rozgrywki. Po pierwsze, otrzymasz sześć misji pojedynczych (na przykład walka Rosji, Polski oraz Szwecji o kraje nadbałtyckie) oraz pięć kampanii, a w nich po tyleż samo misji. W jednej z nich wcielisz się w siedemnastowiecznego, polskiego szlachcica, który spróbuje uratować swój kraj przed zakusami potężnych, chciwych sąsiadów. W rozgrywkę włączono Danię i Bawarię, autorzy dorzucili ponadto sporo nowych jednostek, na przykład sześć typów okrętów, z flagowym statkiem Nelsona – Victorią – na czele.

Nowych rozwiązań nie zabraknie w trybie wieloosobowym: pojawi się opcja o nazwie „territory capture", ranking graczy oraz sześć multiplayerowych bitew. Mapy w **The Art of War** są do szesnastu razy większe, niż w podstawowej wersji **Cossacks**. Zapewniono dużą możliwość konfiguracji, między innymi do dyspozycji będziesz mieć opcję „pokojową", dzięki której przez jakiś czas trwa zawieszenie broni pozwalające na skoncentrowanie się na własnej bazie i zasobach. Dobrym pomysłem wydaje się też możliwość wydawania rozkazów podczas pauzy, czego brakowało w **Cossacks: The European Wars**.

ŚWIAT
WRESZCIE
JEST
KULT

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa. Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantycznej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

ŚGK 10/01 ◆ role-playing **cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It**

Deus Ex

Wyśmienite połączenie wielu gatunków: strzelaniny FPP, role-playing i gry przygodowej. Wcielasz się w postać agenta wyposażonego w biomechaniczne wszczepy wzmacniające jego ciało, który stara się zniszczyć pewną terrorystyczną organizację. Świetna zabawa dla wszyskich, którzy wierzą, że światem rządzą tajne organizacje i Obcy.

cena: 139 zł ◆ dystrybucja: IM Group **ŚGK 8/00 ◆ role-playing**

Baldur's Gate 2

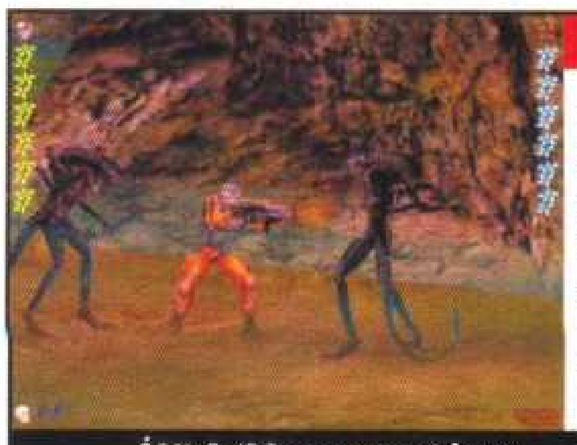
Długo oczekiwany następca Baldur's Gate. Znów jesteś wśród starych znajomych, aczkolwiek tym razem czeka Cię znacznie więcej przygód, a co ważniejsze – grę rozpoczynasz z pokaźną ilością punktów doświadczenia. Odwiedzisz fantastyczne miejsca, w tym miasto ciemnych elfów, oraz będziesz mógł zabić niesamowite bestie – nawet beholdera.

ŚGK 11/00 ◆ role-playing **cena: 159 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt**

Empire Earth

Empire Earth to olbrzymia strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się na przestrzeni 500000 lat, w której zobaczyć możesz ponad 200 różnych jednostek. Do wyboru masz kilka różnych cywilizacji, zaś swoich sił możesz spróbować zarówno w walce z komputerem, jak i na sieci lokalnej lub internecie.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It **ŚGK 12/01 ◆ strategiczna**



Aliens vs Predator 2

Druga część niezwykłych zmagań trzech ras: Predatorów, Obcych i Ludzi. Doskonały dźwięk, dobra grafika, a przede wszystkim nastrój grozy to główne zalety Aliens vs Predator 2. W tym programie są momenty kiedy strach niemalże uniemożliwia grę, a i okazja spojrzenia na świat oczami face huggera nie zdarza się często.

ŚGK 1/02 ◆ zręcznościowa **cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It**

Max Payne

Max Payne jedyno w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznych zarzutów zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It **ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa**

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft	III kwartał 2002
Age of Wonders 2/Gathering of Developer	II kwartał 2002
Black & White: Creatures Isles/EA	styczeń 2002
Capitalism 2/Ubi Soft	marzec 2002
Good Cop Bad Cop/Revolution	II kwartał 2002
Deus Ex 2/Eidos	II kwartał 2003
Die Hard: The Nakatomi Plaza/Sierra	marzec 2002
Disciples 2/Strategy First	II kwartał 2002
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft	III kwartał 2002
Duke Nukem Forever/Take 2	II kwartał 2002
Dungeon Siege/Microsoft	II kwartał 2002
Frontierland/JoWood	wstrzymano
Galleon/Interplay	wrzesień
Global Operations/Electronic Arts	I kwartał 2002
Gothic/Egmont	marzec 2002
Grand Prix 4/Infogrames	II kwartał 2002
Heroes of Might & Magic 4/3DO	marzec 2002
Hidden & Dangerous 2/Take 2 Interactive	I kwartał 2002
Hitman 2/Eidos	II kwartał 2002
Hostile Waters/Rage	styczeń
Hotel Tycoon/JoWood	czerwiec 2002
Imperium Galactica 3/CDV	II kwartał 2002
Industry Tycoon 2/JoWood	maj 2002
Lords of the Realm 3/Sierra	IV kwartał 2002
Mafia/Take 2	marzec 2002
Master of Orion 3/Infogrames	II kwartał 2002

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Megarace 3/Cryo	luty 2002
Might & Magic 9/3DO	II kwartał 2002
Myth 3/Gathering of Developers	styczeń 2002
Nascar 5/Sierra	luty 2002
Necrocide/Novalogic	wstrzymano
Neverwinter Nights/Bioware	II kwartał 2002
Od zmierzchu do świtu/Cryo	luty 2002
Planeta Małp/Ubi Soft	styczeń 2002
Polanie 2/Topware	III kwartał 2002
Runaway /Topware	II kwartał 2002
Soldier of Fortune 2/Activision	luty 2002
Planetside/Sony	III kwartał 2002
Star Wars: Galaxies/LucasArts	IV kwartał 2002
Star Wars Knights of the Old Republic/LucasArts	III kwartał 2002
Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast/LucasArts	marzec 2002
Star Wars Starfighter/LucasArts	styczeń 2002
The Elder Scrolls: Morrowind/Eon	III kwartał 2002
The Thing/Vivendi	2002
Thief 3/Eidos	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3/Activision	kwiecień 2002
Unreal 2/Infogrames	2002
Unreal Tournamnet 2/Infogrames	2002
Wersal 2/Cryo	kwiecień 2002
Warcraft 3/Blizzard	czerwiec 2002
Wizardry 8/Sirtech	luty 2002
World of Warcraft/BlizzardWorm Blast/Ubi Soft	2002

KULTOWY NUMER

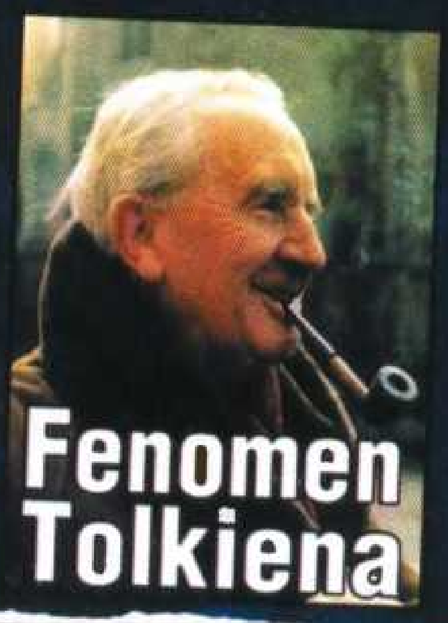
Cena: 4,99 zł

KULT

Nr 01/2002

Wszystko o trylogii

WŁADCA PIERŚCIENI

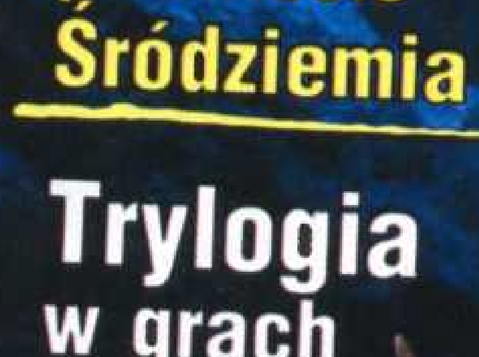


Fenomen Tolkiena

Przewodnik po świecie Śródziemia

Trylogia w grach i komiksie

Materiały z planu filmowego



Plakat gigant z mapą Śródziemia

ISSN 1642-9559

JUŻ W SPRZEDAŻY

OLAF_22

NAZYWAJĄ MNIE OLAF I CHYBA... STRACIŁEM WIARĘ.

TXT. GFX.

OD PONAD TRZECH TYGODNI OBOJĘTNIE PRZECHODZĘ KOŁO MOJEGO UWSTECZONEGO P2 266 MHZ.

SONIC YOUTH dIRTY

SLAYER

JUŻ DAWNO PRZESTAŁEM PRZEJMOWAĆ SIĘ SPRZĘTOWYM UWSTECZNIENIEM ZBÓJCÓW. CO GORSZA NIE MAM NAWET OCHOTY NADGANIAĆ CZOŁÓWKI.

PENTIUM 4!

A KIEDY BYŁA TRÓJKA?

PC MAGAZYN

1 NIE JEST TO KWESTIA JESIENNEJ DEPRECHY.
2 TEJ PORZE ROKU ZAWSZE LEPIEJ SZŁO MI 2 PANIENKAMI, DLATEGO LUBIŁEM JESIEŃ.

NO, TURKAWECZKI...

NIE MA PRZEBACZ... MUSIAŁEM WRÓCIĆ DO KORZENI. NA KILKA DNI POJECHAŁEM DO DOMU.

HEJ, STARUSZKI! WRÓCIŁ SYN MARNOTRAWNY!

ZAPACH I SMAK DOMOWEJ POMIDORÓWKI SPRAWIŁY, ŻE POCZUŁEM SIĘ DUŻO, DUŻO LEPIEJ.

ALE MU SMAKUJE. MÓGŁBY SKRÓCIĆ TE KUDŁY.

JESTEM WDZIĘCZNY STARUSZKOM, ŻE POZOSTAWILI MÓJ POKÓJ W NIENARUSZONYM STANIE, DZIĘKI TEMU WIEDZIAŁEM, ŻE TO, CZEGO SZUKAM...

... ZNAJDĘ TAM, GDZIE TO POZOSTAWIŁEM.

WSPOMNIENIA UDERZYŁY Z SIŁĄ HURAGANU MICHELLE.

KRYLIŚ SIĘ ZA SZAFĄ, KIEDY WGRYWAŁ SIĘ DRACONUS...

ERROR, KTÓRY WYSKOCZYŁ, KIEDY BORSUK (TERAZ JEST KELNEREM) BEKNĄŁ PROSTO W MAGNETOFON.

MOON PATROL...

PITFALL...

RIVER RAID...

NA TYCH KASETACH NAGRANE BYŁO CAŁE MOJE DZIECIŃSTWO.

TEJ NOCY PO RAZ PIERWSZY OD CZTERECH LAT GRAŁEM DO SAMEGO ŚWITU.

DATA WYDANIA
Luty 2002

http://www.piranha-bytes.com

GOTHIC

RPG W KOLONII KARNEJ

Elektryczny

Pierwszy raz o **Gothicu** usłyszałem dwa lata temu na targach E3. Wówczas to na stoisku firmy Egmont można było zobaczyć wielkiego Murzyna i ponętną blondynę, którzy chętnie pozowali do zdjęć z odwiedzającymi halę targową gośćmi i z uśmiechami na twarzach wręczali wszystkim press kity. Oprócz tego można było popatrzeć na kilka screenów i zobaczyć haczące się demo gry, która wówczas wyglądała mi na jakieś popłuczyny po ***Rune***, czy ***Drakanie***. **Gothic** przypomniał mi o sobie dopiero w chwili, gdy zaawansowana wersja beta tejże gry trafiła do nas do redakcji, a konkretniej rzecz biorąc wylądowała na moim biurku. Pomyślałem: czemu by w to nie pograć? Jak się okazało była to moja najlepsza decyzja w nowym roku.

Zacznijmy jednak od początku, a ten w **Gothic** jest wyjątkowo mroczny i magiczny. Otóż mamy jakąś wojnę w krainie fantasy, pewien król potrzebuje mnóstwo surowców na produkcję broni, zaś skazańcy, którzy pracują w najlepszych kopalniach monarchy co rusz próbują uciec z niewoli, obniżając tym samym wydobycie. Król wymyślił, że warto by było więźniów ostudzić, stawiając nad całym obszarem kopalni magiczną barierę, przez którą ludzie mogliby przechodzić do środka, ale próba wyjścia na zewnatrz kończyłaby się ich przedwczesnym zgonem. Plan zrealizowano, tyle, że trzem magom, którzy podjęli się tego zadania coś przeszkodziło, w rezultacie zaś teren, jaki objęła swym zasięgiem bariera, okazał się znacznie większy niż planowany, więżąc również samych czarowników. Król musiał podpisać pakt z więźniami, którzy w zamian za dostarczanie dóbr i kobiet z zewnątrz, będą dosyłali mu umówione ilości minerałów. Na tym etapie do akcji wkraczasz Ty, z tym że tuż przed wrzuceniem Cię w obręb bariery, otrzymujesz list od króla, który przekazać masz trzem uwięzionym magom.

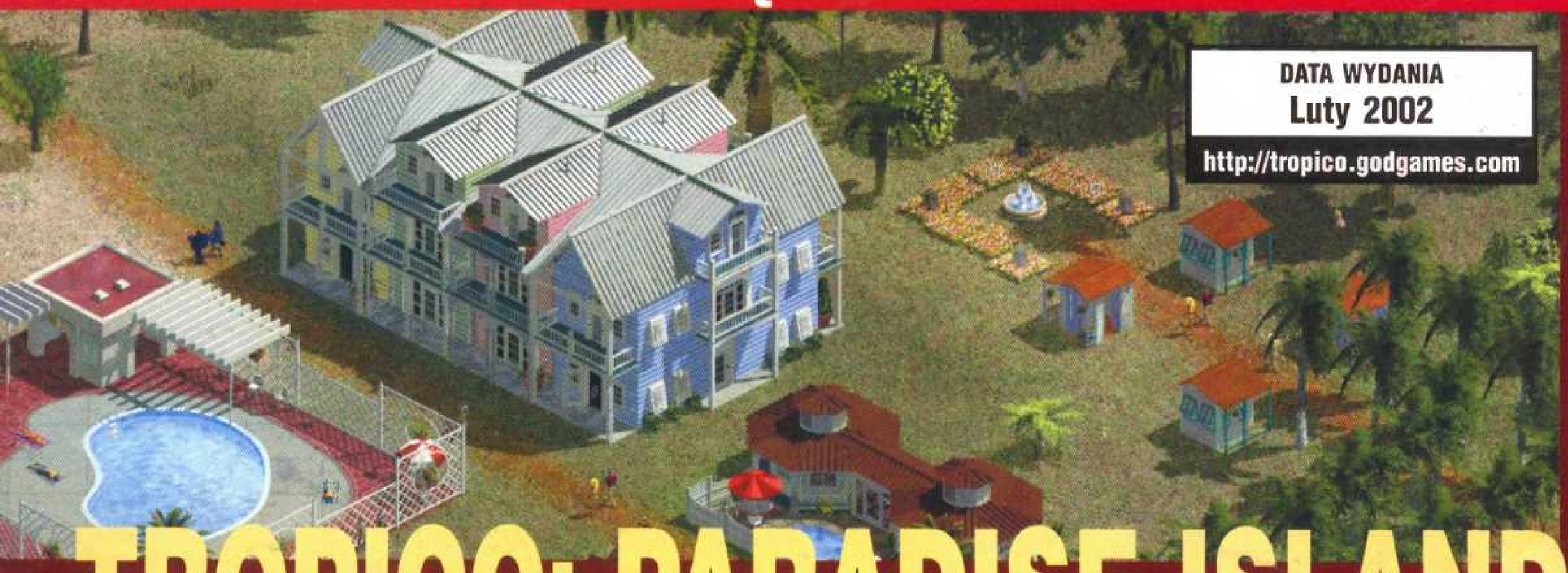
Gothic to gra cRPG o charakterze zręcznościowym. Bohater ukazany tu jest z perspektywy trzeciej osoby, zaś gracz kieruje jego poczynaniami jak w typowej grze akcji a'la ***Tomb Raider***. Postać głównego bohatera nie jest w żaden sposób kreowana. Za każdym razem, gdy zaczynasz grę otrzymujesz już wygenerowanego herosa, którego później, w zależności od własnych działań, rozwijasz w odpowiednim kierunku. Punkty doświadczenia zbierasz za ubicie potworów oraz wypełnienie questów, oprócz tego otrzymujesz wraz z awansem punkty umiejętności, które możesz później wydać na naukę różnych przydatnych zdolności. Aby jednak to uczynić, za każdym razem będziesz musiał znaleźć nauczyciela, który w zamian za przysługę, pieniądze, lub rzadziej z czystej sympatii zgodzi się zrobić Ci przyspieszony kurs,

na przykład w strzelaniu z łuku. Nauczyć można się w **Gothicu** nawet najbardziej kuriozalnych zdolności, już na samym początku gry bowiem spotkałem jegomościa, który zaoferował się za drobną opłatą nauczyć mnie właściwie oprawiać skórę upolowanego zwierzęcia, wyrywać w specyficzny sposób kły i pazury, oraz wykrajać większe porcje mięsa. Wszystko to miało później oczywiście przełożenie w grze – skórę, kły i pazury mogłem opchnąć za tak pokaźną sumkę, że inwestycja w naukę tej umiejętności zwróciła mi się od razu, zaś większe porcje mięsa znacznie lepiej regenerowały moją postać. Są to oczywiście drobiazgi, ale właśnie na takich opierają się wielkie hity.

Co ciekawe, pierwsze chwile z **Gothic** są raczej mało imponujące. Engine graficzny można by nazwać delikatnie przestarzałym, zaś animacja postaci wróżyła grze co najwyżej spektakularną porażkę. Mocno zniesmaczony rezultatem dwuletniej pracy panów z **Piranha Bytes**, postanowiłem jednak dać szansę **Gothicowi**, który zapowiadany był jako „przełomowy" rolplej w kategorii zręcznościowych. Ruszyłem więc przed siebie, pozbierałem jakieś przedmioty, trochę żarcia, kawałek minerału (jak się okazało pod kopułą funkcjonuje to jako środek płatniczy) i stary kilof dla obrony przed dzikimi bestiami, które zauważyłem nieopodal. Mija trochę czasu, a ja odkryłem już, że na terenie pokrytym magiczną kopułą panują trzy frakcje, z których każda ma inny pomysł na życie, zaś ja... mogę zrobić z moim życiem cokolwiek mi się podoba. Jako, że uparłem się by dostarczyć powierzony mi list trzem magom, wyruszyłem do Starego Obozu, gdzie dowiedziałem się, że uda mi się dotrzeć do czarowników tylko jeśli zostanę przyjęty w poczet elitarnych gwardzistów tego ugrupowania. Tu zaczęły się różne zlecenia, próby ściągnięcia ode mnie haraczu „za ochronę" przez lokalnych cwaniaków, molestowanie mnie swoją obecnością przez lokalnego idiotę, propozycje szpiegowania, możliwość przystąpienia do sekty, odnalezienia pana „X", czy wreszcie zgłębienia jakiejś tam tajemnicy w podziemiu. Spojrzałem na zegarek, była trzecia nad ranem, a ja wciąż czułem, że muszę grać dalej, że chcę wiedzieć co stało się z gwardzistą Neckiem, dotrzeć do guru sekty wyznawców wielkiego Uśpionego, itd. Tylko perspektywa wczesnej pobudki dnia następnego zmusiła mnie do udania się na spoczynek. Wiedziałem już, że patrzę właśnie na najlepszego od czasów ***Deus Ex*** rolpleja z elementami zręcznościowymi. Tymczasem pora kończyć, już za miesiąc jednak powrócę by zdać Ci relację z chwil spędzonych przeze mnie z pełną już wersją gry.

Polskim dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**. **Gothic** ukaże się w polskiej wersji językowej. ❐

...Tylko perspektywa wczesnej pobudki dnia następnego zmusiła mnie do udania się na spoczynek. Wiedziałem już, że patrzę właśnie na najlepszego od czasów* Deus Ex *rolpleja z elementami zręcznościowymi...



DATA WYDANIA
Luty 2002

http://tropico.godgames.com

TROPICO: PARADISE ISLAND

RAJ NA ZIEMI

Bazyl

Niecały rok temu zachwycaliśmy się grą firmy PopTop Software zatytułowaną *Tropico*. Była to niezmiernie urocza symulacja rządzenia karaibską wyspą z Tobą w roli El Presidente, przyjemną grafiką i nastrojową muzyką w rytmach południowoamerykańskich. Jak można się było spodziewać *Tropico* odniosło spory sukces, zaś PopTop postanowiło kontynuować swój pomysł w postaci oficjalnego dodatku. Do jego stworzenia wybrana została firma Breakaway Games (jak wieść niesie szefowie PopTop i Breakaway spotkali się przypadkowo na mistrzostwach świata w grach planszowych i na pniu dogadali się co do stworzenia gry), zaś owoce jej pracy w postaci wersji beta Tropico: Paradise Island mieliśmy przyjemność testować przez kilka dni.

...By uczynić grę bardziej realistyczną, wprowadzono różne „kataklizmy“. Nad Twoją wyspą może przejść huragan, tudzież nagle mogą wzrosnąć ceny kupowanych przez Ciebie towarów...

Na pierwszy rzut oka Paradise Island praktycznie nie różni się od oryginału. Identyczna grafika, ta sama lekka muzyka, mniej więcej ten sam cel gry: pozostać jak najdłużej u władzy, gromadząc jednocześnie fundusz emerytalny w szwajcarskim banku. Tym razem będziesz miał jednak większe możliwości odgrywania postaci dyktatora z krwi i kości, który rządzi wyspą głównie za pomocą wojska. Z drugiej strony w grze pojawia się też oferta dla bardziej pokojowo nastawionych graczy. Mogą oni zaprosić na wyspę ekoturystów chcących obcować z nieskażoną przyrodą, tudzież różnego rodzaju turystów-luzaków gotowych zadowolić się tanim hotelem i butelczyną kiepskiego wina. Ci goście są mile widziani, czego z kolei nie można powiedzieć o fali nielegalnych emigrantów, która nagle może się zwalić na wyspę.

Paradise Island oferować będzie 21 nowych scenariuszy, z których znakomita większość związana jest właśnie z turystyką. Dla swoich gości będziesz mógł wybudować nowe atrakcje: sklep wolnocłowy, kino, korty tenisowe, a nawet fabrykę mebli (dla turystów pragnących zabrać do domu pamiątkę w postaci na przykład krzesła). Pojawi się też nowe miejsce do zwiedzania: ruiny kolonialnego fortu, przy którym dodatkowo będzie można jeszcze wybudować muzeum. Jednocześnie, jeśli będziesz chciał dzierżyć władzę mocną ręką, na pewno przyda Ci się obóz wojskowy. Wprowadzono również „nowy“ stan wojenny oddziaływujący na mieszkańców silniej niż w oryginalnej grze.

By uczynić grę bardziej realistyczną, wprowadzono różne „kataklizmy“. Nad Twoją wyspą może przejść huragan, tudzież nagle mogą wzrosnąć ceny kupowanych przez Ciebie towarów. Pewnym ułatwieniem wydaje się być skrócenie czasu potrzebnego do wybudowania różnych budynków. Dzięki temu zabawa nabrała rumieńców, aczkolwiek nie musisz się martwić o tempo akcji – wciąż można je dostosować do własnych wymagań.

Premiera Paradise Island, a raczej Rajskiej Wyspy – bo pod taką nazwą gra się ukaże u nas w kraju, przewidziana jest na pierwszą połowę lutego. Program wydany zostanie w polskiej wersji językowej, zaś jego dystrybutorem będzie firma Play It.

KONKURS TWIERDZA

„Twierdza" to najnowsza gra strategiczna firmy „Firefly Studios", w której dowodzisz obroną średniowiecznego zamku. Z okazji premiery tego programu, wspólnie z jego dystrybutorem firmą „Play It", przygotowaliśmy dla Was konkurs. Do wygrania jest w nim 20 gier „Twierdza", zaś żeby wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania:

1. ***Jak nazywa się baszta budowana po wewnętrznej stronie muru obronnego lub wewnątrz zamku, pełniąca rolę skarbca i ostatniego punktu obrony?***
2. ***Podaj imiona postaci – Twoich przeciwników – występujących w grze.***
3. ***W jaki sposób Polacy przejęli kontrolę nad twierdzą Malbork w czasie wojny trzynastoletniej?***

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 28 lutego 2002 r.

TWIERDZA
KUPON KONKURSOWY
ŚCIK 2/2002

CHROME
TAKTYCZNE FPP Z POLSKI RODEM

Z Krzysztofem „Kokoszem" Marcinkiewiczem, szefem produkcji Chrome rozmawia Piotr Orcholski

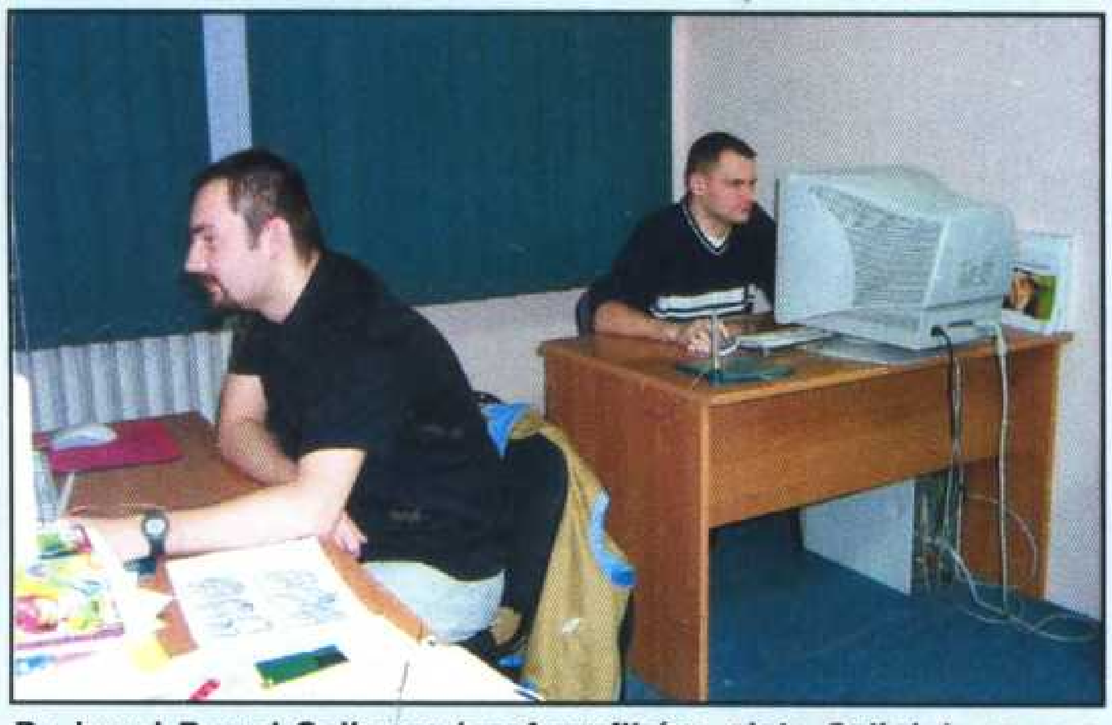
TECHLAND W PIGUŁCE

Firma Techland powstała w 1991 roku, jednak gracze na stałe zaczęli wiązać tą nazwę z komputerową rozrywką w roku 1996, gdy właśnie Techland został polskim wydawcą Quake'a.

Firma jest zarówno wydawcą gier producentów zagranicznych, jak i sama tworzy własne programy. W 1999 roku jej Crime Cities zdobyło pierwsze miejsce w kategorii grafiki komputerowej na Niezależnym Festiwalu Gier GDC w Kalifornii. Inną grą Techlandu skierowaną do starszego odbiorcy jest strategia czasu rzeczywistego – Exterminacja.

Techland znany jest także ze swoich programów multimedialnych, takich jak English Translator i Internet Translator, oraz doskonałej serii do nauki języka angielskiego, francuskiego i niemieckiego Tell Me More. Edycja poświęcona nauce języka angielskiego otrzymała w roku 2000 złoty medal na Międzynarodowych Targach Poznańskich.

Najnowszym projektem firmy Techland jest Chrome, taktyczna gra TPP/FPP rozgrywająca się we w pełni trójwymiarowym środowisku.



Po lewej Paweł Selinger (szef grafików, nick: Szliniu), po prawej Maciej Jamrozik (grafik, poziomy Chrome, nick: KeoZ) przy pracy.

Programiści przy pracy.

Do niedawna o strzelaninie FPP Chrome firmy Techland nie było zbyt głośno w światku polskich graczy. Już wkrótce jednak po opublikowaniu pierwszych screenów z owej gry, pojawiły się entuzjastyczne opinie i nadzieje na to, że być może już wkrótce doczekamy się na naszym podwórku kolejnej po Mortyrze gry FPP, jakiej nie trzeba będzie się wstydzić przed graczami z Zachodu. O rozwój prac nad Chrome postanowiliśmy zapytać Krzysztofa „Kokosza" Marcinkiewicza, który sprawuje w Techlandzie funkcję szefa produkcji owego obiecującego tytułu.

Jak przedstawia się fabuła gry? Ile liczy misji i jakie cele gracz musi w nich osiągnąć?

Chrome zaczyna się w momencie, w którym bohater przyjmuje zlecenie od jednej z korporacji – Spacon – której ostatnie transporty ekwipunku dla terbońskich górników zaginęły bez śladu. Logan musi odzyskać najcenniejsze akcesoria i dowiedzieć się co właściwie stało się z transportowcami. Sprawy gwałtownie przyjmują dramatyczny obrót, w wyniku czego, życie Logana bardzo się komplikuje. Chrome składa się z 14 gigantycznych poziomów, których spenetrowanie zajmie graczowi nawet do kilku godzin i wymagać będą kilkukilometrowych wędrówek.

Kim jest główny bohater gry? W jaki sposób mają działać implanty zwiększające jego możliwości?

Chrome rozgrywa się w układzie planetarnym Valkyria, a konkretniej na jego dwóch planetach i ich księżycach. Gracz wciela się w postać Bolta Logana, byłego komandosa, obecnie trudniącego się profesją najemnika. Zdradzony przez swojego wspólnika i przyjaciela musiał uciekać z rodzinnego układu planetarnego. Jest to cyniczny twardziel, który nie zawaha się zaryzykować swojego życia, aby tylko wypełnić powierzone mu zadanie. Jak każdy żołnierz XXV wieku i Logan posiada w swoim ciele wszczepy modyfikujące jego możliwości ruchowe, jak i parametry. Ponieważ układ nerwowy człowieka nie jest w stanie przyjąć nieograniczonej ilości aktywnych implantów, gracz będzie musiał wybierać, które implanty użyje w danej misji. W ten sposób będzie mógł ją sobie ułatwić... bądź utrudnić.

Jak słyszeliśmy Chrome ma być skierowany raczej do miłośników taktycznych gier FPP, niż strzelanin w rodzaju Quake'a. Jak ma to wyglądać w praktyce?

Chrome jest grą stricte taktyczną. Jednak dzięki wszczepom każdy gracz będzie mógł dopasować sobie grywalność do własnych wymogów, dzięki czemu fani zarówno Counter Strike, Operation Flashpoint, Deus Ex, Project IGI, Quake, Unreal, czy Soldier of Fortune uzyskają taki gameplay, jaki im najbardziej odpowiada.

Ile i jakie rodzaje broni zobaczymy w grze?

Logan będzie dysponować pokaźnym wachlarzem broni. Od podstawowego elementu uzbrojenia w postaci noża, przez automatyczny pistolet 9mm, Desert Eagle rodem z przyszłości, zestaw lekkich i ciężkich karabinów maszynowych oraz snajperskich, wyrzutnie rakietek Hex, bazookę, oraz futurystycznego Shocker'a. Każda broń różnić się będzie od siebie siłą wystrzału i odrzutu, modyfikatorem celności, rodzajem amunicji (do niektórych broni gracze odnajdą kilka rodzajów amunicji). Warto też wspomnieć o Video-Broniach, które będzie można wykorzystywać do

taktycznych zagrywek. Gracze będą mogli ustawić VB w odpowiadającym im miejscu i w dowolnej chwili przełączyć się na nią, aby zdalnie zacząć z niej strzelać. Oprócz tego Logan będzie miał do dyspozycji gamę granatów i min.

Czy w grze pojawią się jakieś pojazdy. Czy będzie można nimi kierować?

Logan będzie mieć do dyspozycji standardowe wyposażenie korporacyjne, oraz takie, które można kupić na czarnym rynku. Najbardziej popularny model dżipa korporacyjnego, oraz ścigacza patrolowego dla służb ochrony. Mobilny Moduł Zasilający niezbędny do przetrwania osad górniczych. Rozbudowany typ standardowego transportowca. Oprócz tego dwa rodzaje Walkerów bojowych, oraz wahadłowiec/lądownik, którym Bolt przemieszcza się z okrętu-matki. Logan będzie mógł użyć każdego z nich. Pojazdy posiadają własną fizykę i model jazdy, dzięki którym sterowanie każdym z nich, będzie wymagać odmiennego stylu.

Jak sprytni mają być sterowani przez komputer przeciwnicy? Czy Sztuczna Inteligencja gry będzie tak dobra jak ta z Half-Life'a?

AI jest bardzo sprytna i przebiegła. Przeciwnicy zawsze będą się starać wciągnąć Logana w pułapkę i ukrywać się za wszelkimi możliwymi zasłonami. Niektórzy z nich będą starali się dobiec do Bolta i go schwytać, inni pobiegną wezwać posiłki, a jeszcze inni zajmą pozycje snajperskie i spokojnie będą czekać, aż bohater znajdzie się w zasięgu rażenia. AI będzie również wykorzystywać dostępne pojazdy. Jeśli gracz zacznie uciekać jakimś pojazdem, to przeciwnicy wsiądą na ścigacze i dżipy i rozpoczną pościg. Sztuczna Inteligencja w Chrome nie będzie ani lepsza, ani gorsza od tej z Half-Life, będzie po prostu inna, równie zaskakująca.

Jakich atrakcji można spodziewać się w trybie multiplayer? Czy możliwe będzie tworzenie modów do gry tak jak w przypadku Quake'a, czy UT?

Dzięki uniwersalności trybu wieloosobowego uzyskanego dzięki konfiguracji rozgrywki, gracze sami będą mogli zdecydować czy chcą grać w Chrome'a o gameplay'u zbliżonym do Counter Strike, czy Quake III Arena. Wszystko zależy od osoby zakładającej serwer, która określa realia danej rozgrywki. Do dyspozycji graczy zostaną oddane następujące rodzaje potyczek wieloosobowych: deathmatch, team deathmatch, last man standing, last team standing, capture the flag, assault, frontline, single man domination oraz domination. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Kilka słów o firmie. Jakie gry Techland stworzył do tej pory? Czy Chrome jest pierwszą grą tego typu, nad którą pracujecie?

Techland ma na swoim koncie kilka hitów, takich jak Exterminacja, czy wydane jakiś czas temu Crime Cities. To dzięki tym produktom Techland jest najbardziej znany wśród graczy na świecie. Chrome jest naszą pierwszą produkcją Tactical FPP i jesteśmy przekonani, że nie ostatnią. Jak na razie wrażenia graczy z całego świata są jak najbardziej pozytywne. Pojawiają się porównania możliwości graficznych Chrome do Halo, mówi się o zabójcy Deus Ex 2. To bardzo mobilizuje do prac nad kolejnymi tytułami. A skoro o nich mowa to warto wspomnieć, że na enginie Chrome stworzyliśmy już wesołe wyścigi dla młodszych (i nie tylko) graczy pt. Pet Racer, oraz pracujemy nad jej kontynuacją Pet Soccer, której tematyką jest zwariowana piłka nożna. To tylko świadczy o olbrzymim potencjale, jaki drzemie w naszym enginie. ❐

na ziemi

II WOJNA ŚWIATOWA

Druga wojna światowa to niezmiernie wdzięczny temat dla producentów gier niemal wszystkich gatunków. Prym wiodą tu oczywiście strategie, ale także i symulatory, i gry zręcznościowe – że choćby wspomnieć protoplastę subgatunku strzelanek FPP, Wolfensteina, czy jego następcę, Return to Castle Wolfenstein. W tym miesiącu osoby interesujące się tematem czeka nie lada gratka: swoją premierę właśnie miały trzy tytuły nawiązujące do tego właśnie okresu historycznego, wszystkie trzy równie dobre i jednogłośnie odznaczone przez redakcję wyróżnieniem „Świat Gier Komputerowych Poleca".

Prezentowane przez nas tytuły to Medal of Honor, Silent Hunter 2 oraz Il-2 Sturmovik; jedna gra zręcznościowa i dwie symulacje. Pierwsza z nich z pewnością przypadnie do gustu tym osobom, którym podobał się film „Szeregowiec Ryan", przedstawiający inwazję aliantów w Normandii i następujące po niej walki. Gorąco też polecamy sięgnięcie po powieść dokumentalną zatytułowaną „Kompania braci"; podobnie jak zrealizowany na jej podstawie serial opatrzony tym samym tytułem, a emitowany aktualnie w kanale HBO, przedstawia ona dokładny opis szlaku bojowego kompanii spadochronowej, która swój chrzest bojowy przeszła właśnie w Normandii i brała udział w operacjach bojowych aż do zakończenia drugiej wojny. Medal of Honor: Allied Assault powinien także zadowolić graczy pasjonujących się taktycznymi symulacjami pola walki, takimi jak Rainbow Six, Spec Ops, czy przebój sprzed kilku miesięcy – Operation Flashpoint. Co prawda nieco więcej w tej grze elementów charakterystycznych dla zręcznościówek, takich jak pasek energii czy apteczki dodające życie, to jednak na wyższych poziomach trudności staje się ona bliższa wspomnianym tytułom, gdzie jeden celny strzał potrafił zabić. Najważniejsze zaś, że odtwarza ona wiernie realia pola walki, w tym doskonale symuluje moment, który z „Szeregowca Ryana" najbardziej chyba utkwił widzom w pamięci – lądowanie na plaży Omaha.

Nowy Silent Hunter z kolei to symulacja czystej krwi. Pamiętacie emocje związane z polowaniem na japońskie jednostki pływające z pierwszej części gry? Tu emocje są podobne, tylko że gracz spoglądający przez peryskop pełni rolę dowódcy klasycznego, niemieckiego U-Boota. Aby przyjemność czerpaną z gry powiększyć, warto sięgnąć po powieść „Okręt", której autor z niebywałą dbałością o detale opisuje działania wojenne okrętu U-96. Tych, którzy nie zdzierżą przedzierania się przez kilkadziesiąt stron opisu bujania podczas sztormu, do gustu może przypaść ekranizacja rzeczonej powieści – niektóre sceny z filmu jako żywo

na morzu w powietrzu

JNA TOWA

przypominają to, co zobaczyć można na ekranie komputera. Działania marynarki podwodnej, choć efekt psychologiczny miały ogromny, w rzeczywistości nie wywarły znaczącego wpływu na przebieg wojny; aby zapoznać się z faktyczną rolą U-Bootów w wojnie atlantyckiej, można też sięgnąć po obszerną, dwutomową monografię zatytułowaną „Hitlera wojna U-Bootów", której autor dokładnie opisuje operacje tych jednostek, strategie działania w różnych okresach konfliktu oraz podaje straty poniesione przez walczące strony. Aby zapoznać się z punktem widzenia drugiej strony, czyli marynarzy okrętów zatapianych oraz eskortowców, warto poszukać w bibliotece znakomitą powieść Alistaira MacLeana, noszącą tytuł „H.M.S. Ulisses". MacLean, znany powszechnie jako twórca specjalizujący się w historiach sensacyjnych, w tym przypadku szczegółowo przedstawił losy jednego z konwojów płynących z zaopatrzeniem do Rosji; to unikalne studium życia na okrętach i walki z ukrytym pod wodą zagrożeniem, podane w formie przejmującego dramatu, z pewnością pozwoli na pełniejsze czerpanie przyjemności z zabawy w Silent Hunter 2.

Chociaż Amerykanie do dziś żyją w przekonaniu, że to oni wygrali wojnę, to nie da się ukryć, iż do Berlina jako pierwsze dotarły wojska radzieckie, łamiąc opór hitlerowskiej armii. To właśnie front wschodni odegrał decydującą rolę w drugiej wojnie, a mimo to wciąż pozostaje tematem mało eksploatowanym przez twórców gier. Il-2, niezwykle realistyczna symulacja lotnicza, przeniesie gracza właśnie w te rejony, dając mu szansę zapoznania się z taktyką użycia płatowców szturmowych na dynamicznym polu walki. Jest to przedsięwzięcie o tyle emocjonujące, że Il zdobył sobie nie bez kozery przydomek „betonowego samolotu", ze względu na fatalne właściwości aerodynamiczne i trudny pilotaż. Spowodowane to było faktem, iż jego konstruktorzy zadbali o życie pilota, wyposażając płatowiec w niezwykle silne opancerzenie – nie zadbali jednak bynajmniej o jego komfort. Z tej też przyczyny program ów polecamy głównie doświadczonym pilotom, wszystkim zaś zainteresowanym historią powstania owej maszyny oraz sposobami jej użycia w bitwie polecamy artykuł poświęcony tej tematyce w Kantynie.

Silent Hunter 2, Medal of Honor oraz Il-2 to zestaw gier w pełnym spektrum ukazujących działania wojenne. Zapraszamy do lektury naszego zestawienia, a jako że wszystkie trzy pozycje to perełki nie lada – życzymy wszystkim graczom dobrej zabawy w wojnę na ziemi, morzu i w powietrzu.

II WOJNA ŚWIATOWA *na ziemi*

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

„Szeregowiec Ryan" to jeden z tych nielicznych filmów, które dosłownie zapierają dech w piersi – szczególnie jego pierwsze 30 minut przedstawiające lądowanie aliantów na plaży Omaha, które przeszło już do historii kina. Dokładnie takie same wrażenia towarzyszą jednej z misji najnowszej gry FPP firmy Electronic Arts, zatytułowanej Medal of Honor: Allied Assault. Przedstawiony w niej desant Amerykanów stanowi wierną kopię tego co pokazał film i z pewnością na długo zapadnie w pamięci każdemu śmiałkowi, który z pomocą komputera będzie chciał przekonać się „jak tam było".

Bazyl

Pierwotnie **Medal of Honor** miał się ukazać mniej więcej w tym samym czasie co ***Return to Castle Wolfenstein***. Wizja bezpośredniej rywalizacji z superproduktem **Id Software**, którego akcja również rozgrywa się w czasie II wojny światowej, była jednak na tyle niepokojąca dla szefów **EA**, że premierę gotowego już **MoH** przesunięto o kilka tygodni tłumacząc to koniecznością poprawienia kilku drobiazgów. W chwili gdy piszę te słowa gry wciąż jeszcze nie ma w sprzedaży, jednak ma ona trafić do sklepów 10 lutego i miejmy nadzieję, że termin ten nie ulegnie zmianie. Inna sprawa, że w świetle tego, co zobaczyłem grając w **Medal of Honor**, decyzja o przesunięciu premiery gry była zbyteczna.

Na plażach Normandii

Głównym bohaterem **Medal of Honor** jest niejaki Mike Powell, swego rodzaju protoplasta Rambo i Jamesa Bonda, sprawdzający się zarówno w misjach szpiegowskich, jak i stricte bojowych. Czeka go sześć kampanii rozgrywających się w Afryce Północnej, Norwegii, Normandii i Niemczech, z których każda dzieli się na kilka etapów. Łącznie daje to ponad 20 misji, których ukończenie wymaga spełnienia określonych zadań. W Afryce jest to na przykład uwolnienie pojmanego przez Niemców agenta i zniszczenie baterii dział strzegących wejścia do portu, w słynnej misji rozgrywającej się na plażach Normandii wysadzenie zasieków blokujących drogę w głąb lądu i zdobycie bunkrów. W trakcie gry można łatwo sprawdzić co jest Twoim aktualnym zadaniem wyświetlając listę celów, zaś widoczny na ekranie kompas pokazuje, w jakim kierunku musisz iść, by zrealizować aktualny.

O ile dwie pierwsze kampanie są można by rzec przeciętne – walka z żołnierzami Afrika Korps, oraz penetracja bazy okrętów podwodnych równie dobrze mogły by się rozgrywać na przykład w ***Noone Lives Forever*** – o tyle kolejne to zupełnie inna sprawa. Tak jak ***Aliens vs Predator 2*** przykuł mnie do fotela nastrojem grozy, tak lądowanie w Normandii ukazało mi jak nieprawdopodobnie trudne zadanie stało przed atakującymi. Samo dojście do plaży kosztowało mojego bohatera jakieś 20 żyć (jakkolwiek makabrycznie by to nie brzmiało), wszystko to zaś w scenografii skopiowanej żywcem z „Szeregowca Ryana". Widok żołnierzy mozolnie brnących przez wodę, smugi pocisków, fantastycznie wyglądające wybuchy, ludzie padający pod morderczym ogniem niemieckich karabinów maszynowych, a do tego oprawa dźwiękowa jakiej w swoim filmie nie powstydziłby się Spielberg – doprawdy takich scen nie widziałem dotąd w żadnej grze. Żaden inny program nie pokazuje też tak wyraźnie jak bezlitosna jest wojna. Żołnierze padają zabici lub ogłuszeni w tak realistyczny sposób, jak nigdy dotąd. Gdy sam otrzymasz postrzał, ekran szarpie tak, iż nie sposób zorientować się w którą stronę patrzysz – podobnie jest zresztą, gdy w pobliżu wybuchnie pocisk wystrzelony przez Tygrysa. Obraz tych zmagań jest tak niezwykle realistyczny i przekonujący, że jestem pewien, iż znajdzie się wielu, którzy będą chcieli doświadczyć tych przeżyć samemu.

Jedyna rzecz, która w tym wszystkim dziwi to fakt, iż w trakcie jednej tylko misji możesz zas-

ZNANA I NIEZNANA HISTORIA WOJNY

Nauczono nas, że wojna wybuchła w 1939 roku. Mało kto wie, iż druga wojna światowa zaczęła się 7 lipca 1937 roku, przynajmniej jest to data podawana przez historyków zajmujących się wojną chińsko-japońską. Jak widać, ta sama historia może podlegać różnym interpretacjom. Należy również dodać, że mimo upływu blisko sześćdziesięciu lat od jej zakończenia, pozostało jeszcze wiele niewyjaśnionych tajemnic. Niektóre odpowiedzi są głęboko ukryte w archiwach państw walczących, inne zabrali ze sobą do grobu uczestnicy wydarzeń. Tajne materiały archiwalne najczęściej ujawniane są po pięćdziesięciu latach. Jednak nie jest tak zawsze i z nieznanych powodów przedłuża się ich zamknięcie. Przykładem niech będzie śmierć gen. Sikorskiego w katastrofie gibraltarskiej. Tuż przed upływnięciem czasu zamknięcia dokumenty ze śledztwa zostały zamknięte na kolejnych dwadzieścia pięć lat. Ciekawe cóż takiego starają się ukryć Brytyjczycy...

trzelić kilkudziesięciu żołnierzy, a mimo to nie zobaczyć nawet kropli krwi. Mogę założyć się, iż twórcom gry, czy jej wydawcy chodziło o to, by mogła być ona sprzedawana osobom nieletnim (na Zachodzie takie ograniczenia są przestrzegane znacznie bardziej surowo niż u nas), ale efekt końcowy jest chyba odwrotny od zamierzonego. Już sobie wyobrażam, jak jakiś mało rozgarnięty nastolatek po godzinie spędzonej z **Medal of Honor** wyciąga wniosek, że strzelanie do ludzi powoduje, iż się przewracają, ale poza tym wszystko jest z nimi OK. W świetle toczącej się dyskusji na temat przemocy w grach komputerowych takie celowe fałszowanie obrazu rzeczywistości przez firmy zajmujące się elektroniczną rozrywką może ma sens, ale chyba nie tędy droga.

Jak strzelać

Medal of Honor trafi do nas zatem bez krwi, ale za to z doskonale zrekonstruowanymi modelami broni. W swoim arsenale znajdziesz karabin M1 Garand, karabin snajperski Springfield, pistolet maszynowy Thompsona i karabin maszynowy Browninga. Do tego granaty, bazooka, oraz garść gadżetów takich jak lornetka i materiały wybuchowe. Każda z tych broni działa „jak prawdziwa", zaś jednym z czynników o których zawsze musisz pamiętać jest to, ile masz naboi w magazynku. Gdy w ogniu walki skończy Ci się amunicja może to być także Twój koniec, jako że przeładowanie magazynku trwa bardzo długo. Pod tym względem **Medal of Honor** przypomina znacznie bardziej ***Counter-Strike'a*** niż ***Quake'a 3***, z którego engine'u korzysta.

W kolejnych misjach spotkasz na swojej drodze około 20 różnych pojazdów, takich jak transportery opancerzone, czołgi (zarówno Shermany, jak i Tygrysy), samochody i samoloty. Za sterami niektórych z nich będziesz mógł zasiąść, innymi tylko się przejedziesz choć strzelając na przykład z pokładowego karabinu. Znajdziesz też całą gamę różnego rodzaju karabinów i dział, od słynnych, niemieckich MG-42 poczynając, a na równie słynnych, niemieckich 88-kach kończąc. Zniszczenie tych ostatnich będzie jednym z Twoich zadań, a co ciekawe, by to uczynić będziesz musiał wezwać na pomoc lotnictwo.

Oczywiście, Twoim głównym zmartwieniem będą nie same działa, lecz obsługujący je żołnierze wroga. Cóż, można by powiedzieć, iż moduł SI kierujący ich ruchami jest doskonały, gdyby nie zdarzające mu się od czasu do czasu potknięcia. Doskonały, gdyż każdy z Twoich przeciwników zdaje się na własną rękę oceniać sytuację i stosownie do niej reagować, niekiedy współpracując nawet z innymi postaciami. Spore wrażenie wywołuje na przykład widok trzech (lub więcej) atakujących żołnierzy, z których jeden rzuca w Ciebie granat, a dwóch osłania go strzelając z pistoletów maszynowych. Kilka razy zdarzało mi się też widzieć, jak schowany za murem niemiecki żołnierz wystawia tylko rękę z karabinem i strzela na oślep albo odrzuca granat, który właśnie sam cisnąłem w jego kierunku. Czasami zdarzają się nawet zaprogramowane błędy – rannemu przeciwnikowi karabin sam zaczął strzelać i to w swoich. Cały ten bogaty zestaw zachowań sprawia, iż walka jest bardzo realistyczna tym bardziej, że Ty sam często walczysz w towarzystwie amerykańskich żołnierzy, którzy nawzajem się osłaniają, kryją przed ogniem, atakują, ranieni utykają i oczywiście giną. Problem w tym, iż od czasu do czasu sztuczna inteligencja jakby przysypia. Strzelasz do strażnika, a stojący tuż obok żołnierz nie reaguje. Zdarza się to rzadko, ale zdarza się, ciut psując doskonałą atmosferę gry.

Ogólnie rzecz biorąc Twoi przeciwnicy zachowują się jednak nienagannie, zaś trzy stopnie trudności gry pozwalają dodatkowo podkręcić grę. Uprzedzam jednak, że „hard" jest

17.07.1936 – Wybuch wojny domowej w Hiszpanii. Ten konflikt stał się poligonem doświadczalnym uzbrojenia dla przyszłych uczestników wojny: Niemców, Włochów i Rosjan. Walki trwały do końca 1938 roku.

07.07.1937 – Agresja Japonii na Chiny.

12.13.1938 – Niemcy zajmują Austrię. Mocarstwa europejskie nie interweniują.

19.07.1938 – Starcie wojsk japońskich i radzieckich w rejonie jeziora Chasan.

03.10.1938 – Niemcy uzyskują zgodę Anglii, Francji i Włoch na zajęcie części czechosłowackiego terytorium.

12.03.1939 – Zajęcie pozostałego terytorium Czechosłowacji przez Niemców. Polska przy okazji przyłącza do swojego terytorium Zaolzie.

03.05.1939 – Wybuch wojny między Mongolią (wspieraną przez ZSRR) a Mandżukuo (państwem satelickim Japonii). Walki prowadzone w rejonie jeziora Chałchin-Goł zakończyły się rozejmem 16 września 1939.

23.08.1939 – Podpisanie paktu niemiecko-radzieckiego. W dodatkowym tajnym protokole zaplanowano dokonanie czwartego rozbioru Polski.

01.09.1939 – Agresja hitlerowska na Polskę. Rozpoczyna się wojna, która ogarnie cały świat.

naprawdę trudny. Plaży nie udało mi się na nim przejść ani razu, a i w Carentan szybko straciłem swoich ludzi.

MoH vs RtCW

Jak wcześniej wspomniałem **Medal of Honor** korzysta z engine'u ***Quake'a 3***. W tym miejscu aż prosi się o porównanie z ***Return to Castle Wolfenstein***, który także napędzany jest tym, można by rzec – sprawdzonym w boju, silnikiem. Cóż, pod pewnymi względami lepszy wydaje się jeden program, pod innymi drugi. ***RtCW*** zdaje się mieć bogatsze tekstury, **Medal of Honor** jest z kolei znacznie lepszy pod względem animacji postaci (choć trudno tak do końca wydać tu werdykt, gdyż w **RtCW** występuje cała masa zombie i innych fantastycznych stworów nieobecnych w **MoH**). Ponad 1000 animacji postaci sprawia, iż żołnierze poruszają się jak żywi. Na korzyść **Medal of Honor** przemawiają też efekty związane z różnymi warunkami atmosferycznymi. W jednej z kampanii walczysz w gęstej mgle i możesz mi wierzyć, iż jest to zupełnie inny rodzaj walki, niż przy pełnym świetle słonecznym. Ostatnia rzecz, która moim zdaniem przemawia na korzyść **MoH** to fakt, iż większość misji rozgrywa się tu pod gołym niebem, a nie w pomieszczeniach zamkniętych tak jak w ***RtCW***.

Jako że **Medal of Honor** bazuje na enginie ***Quake'a 3*** można by się spodziewać, iż będzie on w pełni przystosowany do gry w sieci. Jest tak w istocie, aczkolwiek ciężko sposób łączenia się z dedykowanymi grze serwerami uznać za wygodny. Tu przewagę będzie miał ***Return to Castle Wolfenstein*** podobnie zresztą jak w kwestii urozmaicenia gry. Kilka zróżnicowanych typów postaci (strzelec, sanitariusz, ekspert od materiałów wybuchowych) to zdecydowanie więcej, niż standardowy żołnierz dostępny w **MoH**. Z drugiej strony mapy do gry sieciowej dostępne w tym ostatnim są moim zdaniem zdecydowanie lepsze od tego co oferuje produkt **Id Software**. Wspomniana wcześniej plaża Omaha jest doskonała, jednak prawdziwą frajdą będzie Stalingrad, w którym można toczyć regularne walki uliczne. Który program zwycięży na polu zmagań sieciowych zobaczymy już niebawem, aczkolwiek dość sporym zaskoczeniem było dla mnie to, iż krótko po ukazaniu się multiplayerowego dema **Medal of Honor** liczba obsługujących je serwerów okazała się większa od liczby serwerów dedykowanych ***Return to Castle Wolfenstein***. Chwilowa fascynacja, czy znak kolejnego sukcesu **Electronic Arts**?

Werdykt

Jak powiedziałem na początku, **Medal of Honor** kopiuje wiele scen z filmu „Szeregowiec Ryan". Robi to z niezwykłą dokładnością przez co zyskuje posmak realizmu i atmosferę zagrożenia jakiej wcześniej nie miała żadna inna gra (nawet pamiętając o braku krwi, czy fakcie, iż jesteś w stanie wytrzymać kilka strzałów, co w rzeczywistości nie mogłoby mieć miejsca). Doprawdy aż prosi się tu o patch, który ograniczyłby liczbę „żyć" do jednego. Wówczas jeszcze mocniej można by sobie uświadomić z jakim stresem muszą walczyć żołnierze na polu bitwy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dosokonale zaprojektowane mapy
+ realizm walki
+ filmowej jakości dźwięk

WADY:

– moduł SI czasami reaguje zbyt wolno
– niewygodny interfejs trybu multiplayer

Cena: 129 zł | **Wersja polska** | **Demo:** ——

Wymagania minimalne: *Pentium 2 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB, Win 9x*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 533 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *2015* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.mohaa.ea.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

9

REWELACJA

03.09.1939 – Anglia i Francja wypowiadają wojnę Niemcom.
03.09.1939 – Zatopienie przez U-30 brytyjskiego statku pasażerskiego Athenia. Atak przeprowadzono bez ostrzeżenia łamiąc prawo międzynarodowe. Jest to pierwszy przykład wojny totalnej na morzu.
10.09.1939 – Zaczepny zwrot Armii Poznań skierowany na skrzydło atakujących Warszawę Niemców. Nazwany później Bitwą nad Bzurą.
14.09.1939 – Pierwszy zatopiony U-Boot. Był nim U-39, a zatopiony został przez brytyjskie niszczyciele w okolicach Orkadów.
17.09.1939 – Rosja Radziecka rozpoczyna zajmowanie polskiego terytorium bez wypowiedzenia wojny.
27.09.1939 – Kapitulacja Warszawy.

Tylko nieliczni zostaną wybrani.

BestSeller
SERIES™
PRZETRWAJĄ TYLKO NAJLEPSI

Gabriel Knight 3 | Kleopatra | Kolekcja Larry | Cezar 3 | Homeworld | Swat 3

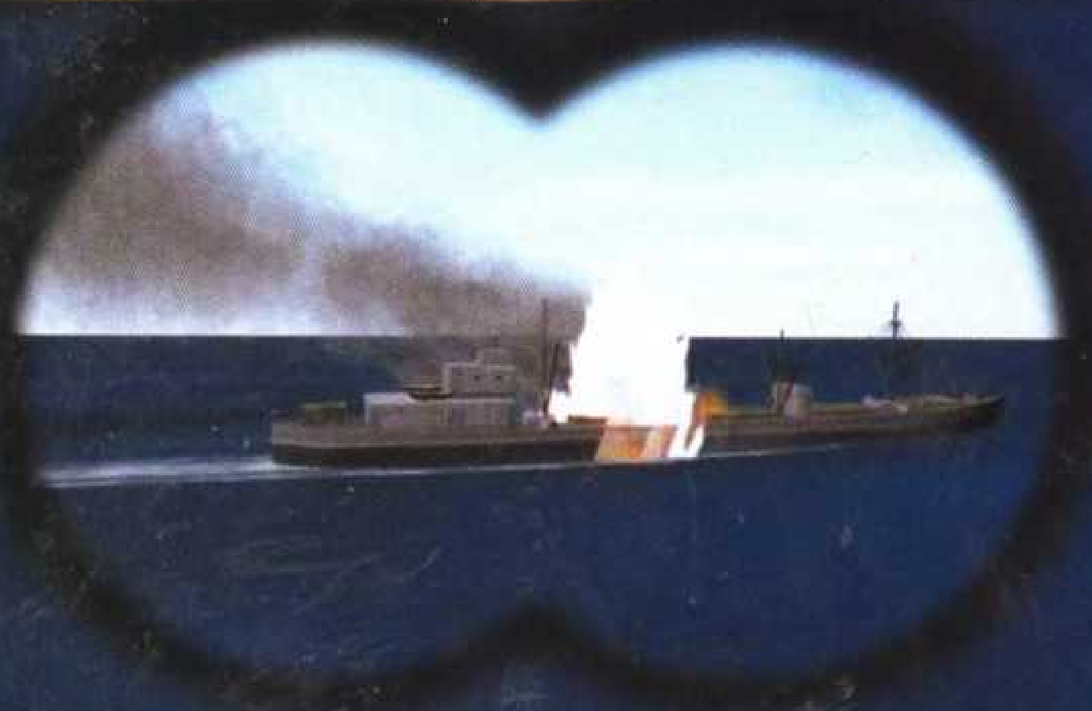
Wszystkie gry już w sprzedaży za jedyne 49 złotych. W każdej znajdziesz coś eXtra.

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

© 2002 Sierra On-Line. All rights reserved.

PLAY
www.playit.pl

II WOJNA ŚWIATOWA *na morzu*



Wiek dwudziesty to okres największego postępu w dziedzinie uzbrojenia – w przeciągu zaledwie kilkudziesięciu lat pojawiły się i wyewoluowały do znanych dzisiaj form nieznane wcześniej rodzaje broni. Kawalerzyści z koni przesiedli się na czołgi, piechota wsiadła do ciężarówek, miejsce kanonierek zajęły krążowniki rakietowe, pojawiło się lotnictwo. Zaskakująco przy tym długa jest kariera broni podwodnej. Pomijając Archimedesa i jego na poły mityczny batyskaf, pierwsze łodzie (a raczej łódki) podwodne pojawiły się w czasie amerykańskiej wojny o niepodległość, w XIX wieku dysponowali nimi też Rosjanie. Nie da się jednak ukryć, że do pełnego rozkwitu doprowadziły marynarkę podwodną dopiero hitlerowskie Niemcy.

MARJAR

SILENT HUNTER™ II

WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Ku chwale Trzeciej Rzeszy

Silent Hunter 2 daje Ci możliwość wzięcia udziału w drugiej wojnie światowej po stronie Niemiec i przetestowania tego, jak skuteczne faktycznie były hitlerowskie U-Booty. Możesz wziąć przy tym udział w kampanii, misji treningowej, zdecydować się na jeden z ośmiu scenariuszy odzwierciedlających historyczne misje lub też wykreować własną potyczkę. W tym ostatnim przypadku masz możliwość zdecydowania, w jakim okresie historycznym ma toczyć się walka, jakie siły przeciwnika napotkasz, a także zdefiniować region, w którym rozpoczniesz starcie. Trzeba przyznać, że twórcom **Silent Huntera** nie zabrakło tutaj rozmachu: zabawić się możesz w polowanie na Morzu Północnym równie dobrze, jak u wybrzeży Australii; na Morzu Śródziemnym, i na Karaibach; możesz też trafić w dowolne miejsce na północnym lub południowym Atlantyku. Rzecz jasna, położenie geograficzne ma wpływ na takie elementy, jak godzina wschodu i zachodu Słońca, a także na temperaturę wody, co z kolei – przynajmniej teoretycznie – przekłada się na częstotliwość występowania powłok termicznych. Do pełni szczęścia możesz sobie jeszcze ustawić warunki pogodowe, od pełnego słońca po mgłę i sztorm, a także porę dnia, po czym wyruszyć do walki. Co zatopisz, to Twoje, a im więcej – tym lepiej.

Pojedyncze misje to zabawa jednorazowa, ot tak, dla wprawy czy potestowania nowocześniejszych niż w kampanii okrętów. Ta ostatnia jednak to prawdziwy lwi pazur gry: od ostatnich dni sierpnia 39 roku aż do końca działań wojennych na Atlantyku odtwarza ona szereg faktycznych bądź

też hipotetycznych operacji, w jakich brały udział niemieckie U-Booty. Rozpoczniesz od polowania na polskie niszczyciele, uciekające do Anglii, później zaś będziesz operował u wybrzeży Wielkiej Brytanii, na Morzu Północnym, Atlantyku, w fiordach Norwegii, a nawet podejmiesz próbę wejścia do portu w Scapa Flow, by zatopić zacumowane w nim angielskie okręty wojenne. W miarę wykonywania misji otrzymywać będziesz odznaczenia (co ciekawe, nie zauważyłem przełożenia tonażu na częstotliwość otrzymywania medali – zdarzało się, że za posłanie na dno 50000 BRT nie dostawałem nic, a unicestwienie dwóch statków o łącznej wyporności nie przekraczającej 10000 ton potrafiło zaowocować Żelaznym Krzyżem), a także otrzymywać dostęp do coraz nowocześniejszych okrętów. Z początku bowiem dysponujesz powolnymi jednostkami

01.10.1939 – Kapitulacja Helu.

05.10.1939 – Kapitulacja Samodzielnej Grupy Operacyjnej Polesie. Koniec walk dużych zorganizowanych jednostek WP.

30.11.1939 – ZSRR atakuje Finlandię. Działania prowadzone są do 12.03.1940. Konflikt znany pod nazwą Wojny Zimowej.

13.12.1939 – Brytyjski zespół okrętów odnalazł i po walce zmusił do zawinięcia do neutralnego portu pancernik niemiecki Admiral Graf Spee. 17 grudnia jednostka została wysadzona przez własną załogę.

06.04.1940 – Niemiecki atak na Danię i Norwegię. Po kapitulacji tych państw Kriegsmarine stała się posiadaczem doskonałych baz wypadowych na Atlantyk.

o niewielkim zapasie torped, co skutecznie utrudnia prowadzenie działań, albowiem każda jednostka nawodna potrafi Cię przegonić, gdy jesteś w zanurzeniu, a ataki prowadzone na powierzchni mogą się skończyć tragicznie – wystarczy parę trafień z działa, by Twój okręt poszedł na dno bez możliwości powrotu. Na szczęście w miarę szybko do służby wchodzą jednostki typu VII, znacznie szybsze i potrafiące głębiej się zanurzyć, niż typ II.

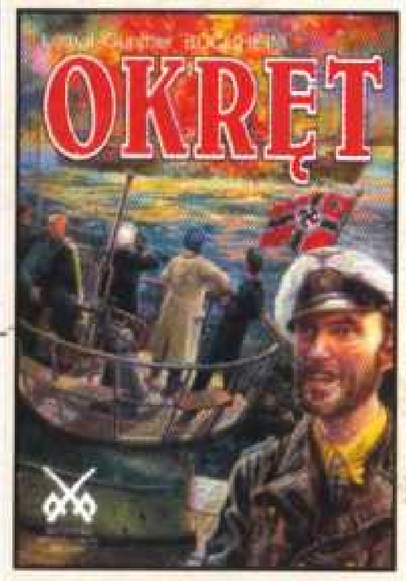
Bez torpedy ani rusz

Okręt podwodny, jak słusznie zauważył jeden z bohaterów powieści „Okręt", tak naprawdę jest okrętem nurkującym. Ograniczony przez zapas powietrza oraz pojemność akumulatorów, może w zanurzeniu pokonywać stosunkowo niewielkie odległości, co jakiś czas musząc wracać na powierzchnię. O tym, jak prawdziwe jest to stwierdzenie, nieraz przekonasz się podczas gry w **Silent Hunter 2**. Jej twórcy zadbali bowiem o maksymalny realizm (do współpracy zaprosili jednego z najlepszych dowódców U-Bootów, Ericha Toppa), co oznacza między innymi, że będziesz musiał zmagać się z podobnymi problemami, co historyczni kapitanowie – na przykład, z alianckim lotnictwem, które bardzo skutecznie potrafiło dać się we znaki podwodniakom. Co prawda Twój okręt z reguły jest wyposażony w podstawowe środki obrony pelot, ale znacznie bardziej prawdopodobne jest to, iż samolot zniszczy Cię bombą niż to, że Ty go zestrzelisz z karabinu maszynowego. Dlatego na widok samolotu prawidłowa taktyka jest tylko jedna: alarmowe zanurzenie i zmiana kursu.

Choć okręt podwodny wyposażony jest zarówno w karabin maszynowy, jak i – niekiedy – w działo pokładowe, to jego podstawowy środek walki stanowią, jakżeby inaczej, torpedy. Twórcy programu uwzględnili pełne spektrum tych urządzeń, od prostych pocisków poruszających się ze stałą prędkością do celu, po torpedy manewrujące z namiernikami akustycznymi. Ich obsługa, w zależności od Twoich preferencji, może być albo doskonale prosta, albo niebotycznie trudna. Jeśli zdecydujesz się, aby członkowie załogi za Ciebie obliczali kąt strzału, wystarczy, że zaznaczysz cel i strzelisz. Kaszka z mleczkiem. Z kolei ręczne ustawianie zanurzenia torpedy, prędkości, trybu pracy i kąta odpalenia to niezwykle żmudna praca, często kończąca się haniebnym pudłem – jednak chwała twórcom gry za to, że i taką możliwość oddali w ręce zapaleńców. Trzeba też przyznać, że nawet przy automatycznym namierzaniu celu trafienie nie zawsze jest sprawą łatwą; to, czy torpeda dotrze do celu, zależy od tego, pod jakim kątem atakujesz (największe szanse powodzenia zawsze daje atak z boku), od prędkości z jaką porusza się obiekt (łatwiej trafić wolny frachtowiec niż rozpędzonego niszczyciela), a także od odległości (optymalna to 800 do 1600 metrów, choć przy odrobinie szczęścia możesz spróbować ataku i z sześciu kilometrów).

Podobnie jak w rzeczywistości, najbardziej emocjonującym fragmentem walki jest nie sam atak, ale ucieczka przed eskortą. I tutaj twórcy gry spisali się na medal: niszczyciele rzucają się w pościg zgodnie ze wszystkimi prawidłami sztuki. Zaczynają okładać bombami miejsce, z którego najprawdopodobniej wystrzelono torpedę, a następnie krążą po coraz szerszym promieniu, próbując namierzyć Cię przy pomocy asdiku. Zauważyłem też zachowania dowódców okrętów eskorty jak najbardziej zgodne z historycznymi realiami: w jednej z misji dowódca patrolowca, miast ścigać mój okręt, zatrzymał się przy tonącym frachtowcu – ani chybi w celu ratowania rozbitków. Kiepski byłby ze mnie Niemiec, bo choć przeciwnik stał bez ruchu na tle łuny z płonącego okrętu, nie zatopiłem go. Historia uczy, że prawdziwi dowódcy U-Bootów nie wahali się w takich chwilach przed posłaniem ratownikom torpedy, stąd w późniejszym okresie wojny admiralicja surowo zakazywała okrętom konwoju podejmowania rozbitków.

LEKTURA OBOWIĄZKOWA



Wśród literatury traktującej o działaniach okrętów podwodnych w czasie drugiej wojny niewiele jest takich książek, jak „Okręt" (w oryginale – Das Boot) autorstwa L.G. Buchheima. Jej autor z najdrobniejszymi szczegółami opisał rejs niemieckiego U-Boota, wyraziście przedstawiając życie codzienne na jednostce podwodnej oraz napięcie towarzyszące kontaktom bojowym. Na jej podstawie powstał film pod tym samym tytułem.

10.05.1940 – Rusza niemiecka ofensywa na Francję, Belgię i Holandię.
10.05.1940 – Pierwsze zastosowanie bojowe szybowców desantowych podczas ataku spadochroniarzy na fort Eben-Emael na granicy belgijskiej.
21.05.1940 – Wojska niemieckie dochodzą do kanału La Manche. We Flandrii okrążone zostały wojska angielskie, francuskie i belgijskie.
25.05.1940 – Rozpoczęcie operacji Dynamo – ewakuacji wojsk alianckich z Dunkierki. Trwała ona do 4 czerwca.
10.06.1940 – Włochy wypowiadają wojnę Francji i Anglii.
22.06.1940 – Kapitulacja Francji. Część jej terytorium nie jest okupowana. Tam władzę ma rząd współpracujący z Niemcami. Stolicą jest Vichy.
28.07.1940 – Pierwsze zastosowanie nowej metody ataków na konwoje alianckie nazwanej Wilcze Stado.
28.10.1940 – Agresja Włoch na Grecję z terenu Albanii. Początkowe sukcesy włoskie szybko zamieniły się w klęskę. Grecy zajęli znaczną część Albanii.
24.11.1940 – Wybuch wojny między Francją a Królestwem Syjamu (Tajlandia) na półwyspie indochińskim. Ta lokalna wojna, niewątpliwie inspirowana przez Japonię, pozwoliła na wprowadzenie na ten teren oddziałów japońskich na mocy podpisanych po jej zakończeniu traktatów.
11.11.1940 – Atak lotnictwa pokładowego na włoską bazę morską Tarent. Pierwsze zastosowanie torped na płytkich akwenach por-

II WOJNA ŚWIATOWA *na morzu*

Ekranów moc

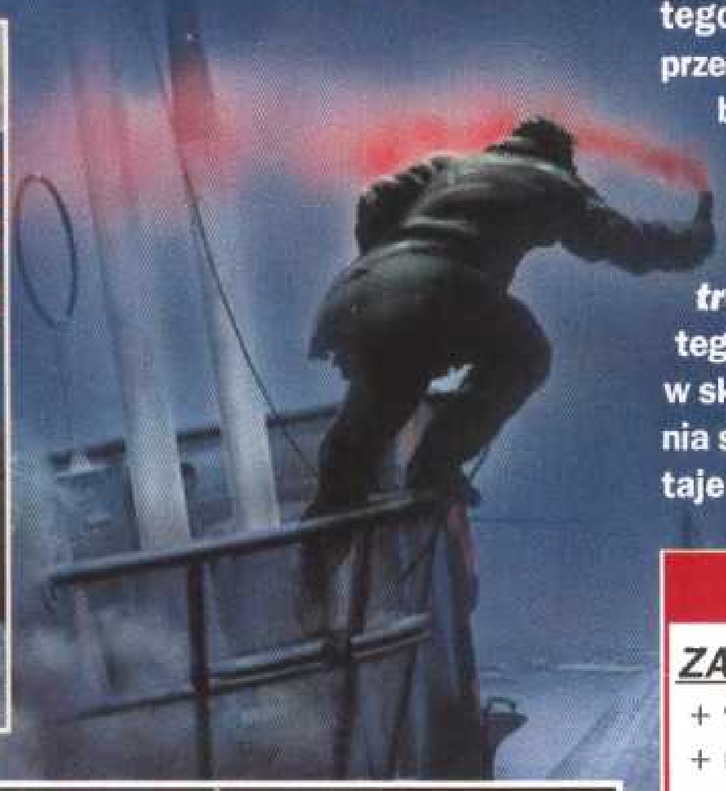
Prace nad nowym **Silent Hunterem** trwały ładnych kilka lat, stąd i grafika, w jaką gra została zaopatrzona, nie wykorzystuje w pełni możliwości nowoczesnych akceleratorów 3D. Nie oznacza to jednak, że jest kiepska, wręcz przeciwnie – jednak trochę bolesny jest fakt, iż program pracuje najwyżej w rozdzielczości 800x600. Pomimo tego atrakcje wizualne stoją na bardzo przyzwoitym poziomie: okręty zostały wykonane z najdrobniejszymi detalami, efekty pogodowe takie jak chmury czy mgła wyglądają bardzo przyzwoicie, płynące jednostki zostawiają za sobą ślad torowy, a pożary na pokładzie trafionych statków wyglądają bardzo przekonująco. Ponadto, podobnie jak w rzeczywistości, obecność konwoju można wykryć z dużej odległości za sprawą dymu, wydobywającego się z kominów statków – przy dobrej pogodzie można go dostrzec, gdy jeszcze same kadłuby skryte są za horyzontem. Prawdziwy zaś rarytas to efekty falowania wody; kiedy Graficzny (w wolnych chwilach zapalony żeglarz) po raz pierwszy zobaczył sztorm w **Silent Hunterze**, zadzwonił do mnie w środku nocy by krzyknąć do słuchawki: „Czuję się jak na morzu!".

Wszystkie te atrakcje graficzne są na dobrą sprawę tylko dodatkiem do najważniejszego ekranu w grze: mapy, która przy dużym zbliżeniu zmienia się w nakres taktyczny, gdzie na bieżąco uaktualniane są kursy i pozycje wszystkich wykrytych jednostek. Dodatkowo w grze umieszczono pokaźny zestaw ekranów pomocniczych, od panelu kontroli uszkodzeń, poprzez szumonamiernik i (ocpjonalnie) radar, po wskaźniki prędkości i głębokości. Najważniejsze z tych ekranów można też w dowolnym momencie przywołać w pomniejszonej formie, co jest szczególnie przydatne podczas prowadzenia obserwacji peryskopowej przy jednoczesnych zmianach kursu i celowaniu torpedowym.

Byt nie całkiem doskonały

Silent Hunter 2 nie jest pozbawiony pewnych drobnych usterek, które mogą drażnić zaprawionych w bojach podwodniaków. Po pierwsze, zabrakło możliwości precyzyjnego ustalania głębokości zanurzenia; nie możesz nawet właściwie komenderować nachyleniem sterów, wszystko odbywa się automatycznie po kliknięciu na głębokościomierz. A ten nie potrafi rozróżnić, czy chcesz zejść na 90 metrów, czy na 92, co czasem może mieć niebagatelne znaczenie (na przykład wtedy, gdy chcesz jednostkę utrzymać tuż pod termokliną). Co do tej ostatniej zresztą, to też jakoś inaczej działa niż w innych symulatorach – skrycie się pod nią często nie chroni przed sygnałem sonaru, choć powinno. W ogóle skuteczność niszczycieli jest zabójcza, poza jednym wypadkiem: jeśli taki okręt idzie prosto na Ciebie, w osi zgodnej z osią Twego kadłuba, to odpalenie torpedy z 700 metrów prawie na sto procent go zatopi. I ostatnia sprawa: poza obszarem Twojej misji ocean często bywa... pusty. Nie pojawiają się losowo generowane konwoje, przy wejściach do portów możesz czaić się pół roku i nie napotkać żywej duszy – a to przesuwa nacisk działań na wykonywanie ściśle sprecyzowanych misji, w miejsce radosnych polowań z części pierwszej.

Mimo tych niedociągnięć, **Sielnt Hunter 2** to najlepszy obecnie symulator okrętu podwodnego z drugiej wojny, i to nie tylko dlatego, że nie ma innych. To po prostu świetnie zrealizowana symulacja, bardzo wierna realiom, a do tego wyśmienicie spolszczona przez naszego rodzimego dystrybutora. Twórcy programu obiecują, że będzie on współpracować w trybie multiplayer z ich drugą symulacją, ***Destroyer Command***, ale na razie tego ostatniego jeszcze nie ma w sklepach i co gorsza, wciąż opóźnia się data jego premiery – pozostaje zatem cierpliwie czekać. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wysoki realizm rozgrywki
+ rozległy teatr działań
+ wierne odtworzenie misji historycznych

WADY:

– brak kontroli nad sterami głębokości
– pusty ocean poza obszarem misji

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo: ——	SYMULACYJNA	9

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 266, 64 MB RAM, CD-ROM x4, Win. 95, akcel. 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600, 128 MB RAM, karta 32 MB*

producent: *SSI* **wydawca:** *Ubisoft*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.silenthunterii.com/

REWELACJA

towych. Nalot ten stał się inspiracją podczas japońskich przygotowań zniszczenia amerykańskiej Floty Pacyfiku w Pearl Harbor.

11.01.1941 – Do Afryki przybywają pierwsze oddziały niemieckie pod dowództwem gen. Rommla.

06.04.1941 – Wojska niemieckie uderzają na Jugosławię i Grecję.

20.05.1941 – Największa niemiecka operacja powietrzno-desantowa – lądowanie na Krecie.

27.05.1941 – Zatopienie niemieckiego pancernika Bismarck.

22.06.1941 – Atak niemiecki na ZSRR (operacja Barbarossa).

25.06.1941 – Finlandia wypowiada wojnę ZSRR. Została nazwana Wojną Kontynuacyjną.

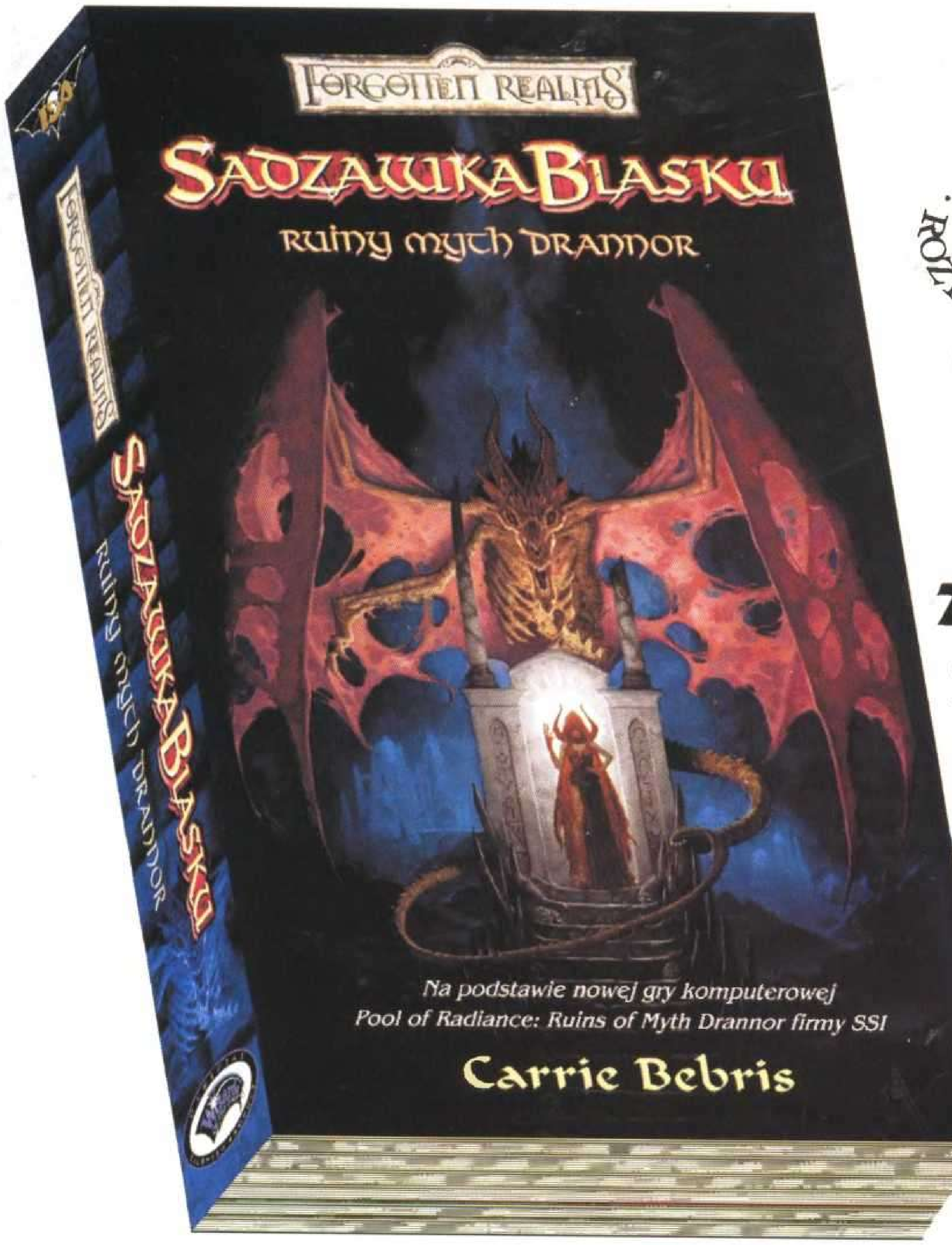
19.11.1941 – Starcie niemieckiego krążownika pomocniczego Kormoran z australijskim krążownikiem Sydney. Dzięki zaskoczeniu Niemcom udało się zniszczyć zdecydowanie silniejszego przeciwnika, jednak w wyniku odniesionych uszkodzeń również musieli opuścić swój statek.

05.12.1941 – Wojska radzieckie rozpoczynają kontrofensywę pod Moskwą. Jej skutkiem było odrzucenie sił niemieckich. Pierwsza udana ofensywa na froncie wschodnim.

07.12.1941 – Japoński atak na Pearl Harbor. Płomień wojny ogarnia cały świat.

27.03.1942 – Brytyjscy komandosi wdzierają się do portu St. Nazaire we Francji. Wprowadzają do niego stary niszczyciel wypełniony

FORGOTTEN REALMS®



FANTASTYKA · JUŻ W SPRZEDAŻY · ROZRYWKA · PRZYGODA

ZANIM ZAGRASZ – PRZECZYTAJ

Pytaj w Salonach

EMPiK · in medio · RELAY

oraz w księgarniach na terenie całego kraju

Sprzedaż wysyłkowa:
ISA Sp. z o.o.
(0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę:
www.isa.pl

Loga Forgotten Realms® i Wizards of the Coast
są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

II WOJNA ŚWIATOWA *w powietrzu*

IL2 STURMOVIK

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Nie jestem fanem, ani specjalnym znawcą symulatorów lotniczych. Faktem jest jednak, że czasami lubię zasiąść za sterami wirtualnej maszyny, głównie jednak po to, aby zorientować się jak rozwija się ten gatunek gier. Wyjątkiem był *WWII Fighter Command*, przy którym spędziłem wiele godzin. Już po kilku pierwszych godzinach spędzonych w towarzystwie IL2 miałem przeczucie, że sytuacja ma szanse się powtórzyć, zaś sama gra zdominuje w najbliższych dniach moje życie.

Dengar

Wojna według Rosjan

Sturmovik jest dziełem rosyjskich programistów z formacji **Maddox Games**. Zapewne to właśnie jest powodem, iż w końcu gracze mają okazję spróbować lotniczej wojaczki na froncie wschodnim po stronie naszych przyjaciół zza Bugu. Ten teatr działań wojennych z okresu II wojny światowej był dotychczas starannie pomijany we wszelkich symulatorach, tak, że można było odnieść wrażenie, iż samoloty latały tylko nad Europą Zachodnią i Pacyfikiem. Nic bardziej błędnego. Wysiłek militarny zarówno Niemiec jak i Związku Radzieckiego w dużej mierze dotyczył także lotnictwa. A zaciekłość i bezwzględność ich zmagań przewyższała wszystko co działo się na zachodzie. Na marginesie, warto także zauważyć, iż podniebne walki nad Afryką Północną i Morzem Śródziemnym również stanowią terra incognita w grach komputerowych i można mieć jedynie nadzieję, że i ta luka zostanie wypełniona – może również przez twórców **Sturmovika**.

Tytułowy Iłuszyn 2 to legendarna maszyna. Niemieccy żołnierze ochrzcili ją mianem Czarnej Śmierci ze względu na zabójczą skuteczność tego samolotu w walce. Il2 występujący w wielu wersjach (zarówno jedno jak i dwumiejscowych) był maszyną o niezwykle silnym opancerzeniu, **Sturmovik** pozwala jednak na znacznie więcej niż tylko pilotowanie samolotu tego typu. W grze zaimplementowano 31 typów maszyn radzieckich, niemieckich i amerykańskich, takich jak LaGG-3, P-39 Aircobra, Messerschmitt Bf-109G-6, Yak - 3, czy Ju - 88 (nie we wszystkich misjach istnieje możliwość polatania każdym z owych cudeniek). Maszyny te występują w odpowiednich dla danej pory roku kamuflażach, a dodatkowe „skórki" można ściągnąć choćby z oficjalnej strony gry. Dodatkowo w grze występuje 40 rodzajów innych maszyn i pojazdów, od ciężarówek począwszy, na okrętach wojennych kończąc.

Gra dla każdego

Sturmovik oferuje kilka trybów rozgrywki zarówno w grze jedno, jak i wieloosobowej. Do wyboru masz zarówno trening, jak i misje pojedyncze oraz kampanie, w których można uczestniczyć bądź to pod znakiem czerwonej gwiazdy jak i swastyki. Jednak dotyczy to tylko pojedynczych misji. Kampanie związane z historycznymi wydarzeniami na froncie wschodnim nie mają charakteru dynamicznego, co jest chyba jedynym dostrzeżonym przeze mnie poważniejszym mankamentem jeśli idzie o strukturę rozgrywki. W trybie multiplayer dostępne są z kolei dwa warianty gry: dogfight z maksymalnie 32 graczami oraz cooperative z 16 osobami.

Zaletą gry jest z kolei w pełni konfigurowalny model lotu. Praktycznie każdy istotny parametr można włączyć lub wyłączyć, czyniąc grę prostszą bądź trudniejszą. Nie trze-

materiałami wybuchowymi, wbijając go we wrota suchego doku, mogącego przyjmować największe niemieckie okręty. Eksplozja zniszczyła dok i do końca wojny nie udało się go uruchomić.

05.05.1942 – Alianci lądują na Madagaskarze należącym do Francji.

27.05.1942 – Udany zamach na Heydricha w Pradze. Jedyny zamach na tak wysoko postawionego człowieka przeprowadzony na zlecenie alianckich służb specjalnych.

03.06.1942 – Bitwa o Midway. Punkt zwrotny wojny na Pacyfiku.

19.08.1942 – Desant aliancki pod Dieppe we Francji. Zakończył się porażką, ale dał wiele doświadczeń wykorzystanych przy kolejnych operacjach desantowych.

22.08.1942 – Brazylia wypowiada wojnę Niemcom.

08.11.1942 – Lądowanie Amerykanów w Afryce Północnej.

13.05.1943 – Kapitulacja wojsk niemieckich i włoskich w Afryce.

05.07.1943 – Początek niemieckiej ofensywy o kryptonimie Cytadela. Doprowadziła ona do największej bitwy pancernej wojny, znanej pod nazwą Bitwy na Łuku Kurskim.

10.07.1943 – Wojska alianckie lądują na Sycylii.

25.07.1943 – Władze we Włoszech przejmuje rząd marsz. Badoglio.

03.09.1943 – Amerykanie i Anglicy lądują we Włoszech. Państwo to kapituluje. Znaczną część jego terytorium zajmują wojska niemieckie.

w powietrzu II WOJNA ŚWIATOWA

ba wyjaśniać, że problemy związane z przegrzaniem silnika, obmarzaniem skrzydeł samolotów były newralgicznymi kwestiami, z którymi musieli radzić sobie piloci na froncie wschodnim. Nawet w najłatwiejszym wydaniu **Sturmovik** pozostaje symulatorem z wszelkimi tego rodzaju elementami, co oznacza, że nawet przy zdecydowaniu się na zupełną łatwiznę nie można po prostu latać i strzelać.

W tym miejscu podzielę się spostrzeżeniami co do zdolności bojowych wirtualnych pilotów. Praktycznie nie można liczyć na to iż zrobią oni jakiś niewymuszony błąd w pilotażu, nawet jeśli wykonują najtrudniejsze ewolucje. Nie jestem przekonany czy to do końca uzasadnione rozwiązanie. Przecież w prawdziwej wojnie, wraży piloci nie byli samymi asami i zdarzały im się od czasu do czasu „przypadkowe" kraksy – kontrolowani przez AI lotnicy nie popełniają takich pomyłek. W każdym razie w **IL2** możesz liczyć tylko na siebie i swoje umiejętności pilotażu.

Uroki wschodniego frontu

Gra wygląda bosko! W wirtualnych, trójwymiarowych kokpitach cieszą smaczki typu opis cyrilicą radzieckich zegarów. Całe środowisko oraz modele występujących maszyn są odtworzone z pietyzmem i dokładnością. Dynamiczny model uszkodzeń i zmienne warunki pogodowe podczas misji również zostały znakomicie przedstawione. Szczególnie podoba mi się zimowa scenerią, z odpowiednim kamuflażem samolotów (nota bene widoczne jest nawet oznaczenie poszczególnych pilotów i szwadronów), padającym śniegiem i kolumnami wozów bojowych, za którymi ciągną się po śniegu ślady. W ogóle grafika to duża zaleta **IL2**, zaś widok z kokpitu we wszystkich kierunkach oraz zewnętrzne kamery pozwalają w pełni to docenić. Zawsze miło jest spojrzeć na ruchome elementy usterzenia, czy uzbrojenie, choć oczywiście gorzej wygląda podziurawiony ogon własnego samolotu (który to widok całkiem często miałem okazję podziwiać). Wśród różnorodnych misji (atak na wybrany cel, eskorta, patrole, itp.) największe wrażenie robiły na mnie scenariusze, w których współuczestniczyć można w starciach dużych grup wojsk naziemnych. Lot na niskim pułapie i polowanie na pieszych żołnierzy uciekających ze zniszczonych pojazdów dostarcza może niezdrowych, ale z pewnością sporych wrażeń. **Sturmovik** to także jeden z niewielu symulatorów z nieźle opracowanymi sekwencjami wybuchów. Pochwalić należy także to, że twórcy z równą pieczołowitością odwzorowali wygląd samolotów jak i wozów pancernych oraz czołgów. Dodam jednak do tej całej listy zachwytów nad grafiką łyżkę dziegciu. Niestety walory wizualne **Sturmovika** nie objawią się wszystkim graczom. Szczerze powiedziawszy na moim domowym komputerze (C600, Voodoo 3, 192 MB RAM) **Sturmowik** nie mógł w pełni rozwinąć swych skrzydeł. O grze w wyższych rozdzielczościach mogłem jedynie pomarzyć, a ustawienie detali na „full" pozwalało co najwyżej podziwiać zestaw pocztówek z frontu.

Komputer – spryciarz

Poziomowi grafiki nie ustępuje, co bardzo ważne realizm lotu. W tej kwestii powinien się wypowiedzieć prawdziwy pilot (najlepiej weteran walk, o ile jeszcze takowi żyją) a nie taki laik jak ja, ale cóż... Póki co wystarczyć musi moja opinia. Samoloty (niezależnie od typu) zachowują się całkowicie zgodnie z zasadami fizyki i aerodynamiki, co sprawdziłem osobiście, próbując w pierwszych minutach gry bezskutecznie wykonać fantazyjne figury akrobatyczne. Na szczęście do gry dodana jest całkiem niezła instrukcja, zawierająca mały podręcznik pilotażu, który dla fanów symulatorów jest oczywiście zbędnym dodatkiem ale dla osób, które zaczynają latać stanowi niezbędną lekturę. AI wrogich pilotów jest bardziej niż dobra o czym już wspomniałem, nieco zaś szwankuje za to inteligencja skrzydłowych. Jeśli nie zdamy się na autopilota, utrzymanie poprawnego szyku jest bardzo trudne. Dodać także należałoby drobne błędy taktyczne skrzydłowych w samym starciu, których nie popełniają piloci wrażych maszyn. Nie są to jednak poważne zastrzeżenia.

Wracając do samej rozgrywki, w przypadku niektórych maszyn, na przykład dwumiejscowego IL2, można zamieniać miejsca rozgrywki, pilotując samolot, lub wcielając się w rolę strzelca pokładowego. Smaczkiem, który dodaje realizmu całej grze są komunikaty ra-

06.06.1944 – Lądowanie w Normandii. Początek wyzwalania zachodniej Europy.

01.08.1944 – Wybucha Powstanie Warszawskie.

06.09.1944 – Pod Moskwą zatrzymano parę Rosjan zamierzających zgładzić Stalina. Byli oni niemieckimi agentami.

25.10.1944 – Zatonął amerykański lotniskowiec St. Lo. Był pierwszą ofiarą japońskich lotników samobójczych Kamikaze. Atak na niego przeprowadził kapitan Yukio Seki.

16.12.1944 – Ostatnia ofensywa niemiecka. Atak przeprowadzono w Ardenach, niszcząc słabe amerykańskie dywizje osłonowe.

19.02.1945 – Operacja desantowa na Iwo Jimie.

II WOJNA ŚWIATOWA *w powietrzu*

Z CZYM NA WOJNĘ

Bf-109 E-4/B „Jabo"
myśliwsko – bombowy, model z 1940 r.

Niewielka prędkość i manewrowość Bf-109 E-4 skutkowały ciężkimi stratami Luftwaffe na froncie wschodnim. Spowodowało to konieczność modyfikacji i zmianę charakteru samolotów na bombowo-myśliwskie (seria B). Zaletą była prosta kontrola, zwiększona zdolność manewrowa i silne uzbrojenie. Wady to kiepski widok do tyłu oraz skomplikowany system obsługi skrzydłowych działek.

Hs-129B-3/Wa „Waffentraeger",
przeznaczony do zwalczania celów naziemnych
model z 1944 r.

W czerwcu 1944 r. do boju wszedł nowy model samolotu Hs.129. Dotychczasowe modele z działami o kalibrze do 37 mm okazały się niewystarczająco efektywne w obliczu nowych, silnie opancerzonych *maszyn radzieckich. Nowe działo 75 mm to zmodyfikowane* polowe działo PAK 40. Działo o długości ok. 6 m było zainstalowane na podwieszanej gondoli. Amunicję stanowiły pociski o wadze 11,8 kg, które można było wystrzeliwać w odstępach 1,5 sek. Zaletą było silne opancerzenie kokpitu, duża szybkostrzelność i możliwość łatwego niszczenia wrogich czołgów. Minusy to słaba widoczność, trudności z pilotażem i niestabilna praca silników w zapylonym powietrzu.

IL-2T, dwumiejscowy model z 1943 r., samolot torpedowy

Ten model z powodzeniem uczestniczył zarówno w operacjach powietrzno-lądowych jak i morskich (Morze Czarne i Bałtyk). Usunięcie dział VYa pozwalało na podwieszenie 900 kg torped o długości 5,2 m. Zaletą była duża skuteczność w walce z okrętami. Wady to niska prędkość maksymalna oraz wrażliwa na uszkodzenia chłodnica.

Yak-9K, model z 1944 r., samolot myśliwski,
mógł też atakować cele naziemne

Yak (Jak)-9K (K-Krupnokaliberniy – „dużokalibrowy"). To zmodyfikowany Yak -9T, gdzie działko kaliber 37 mm zastąpiono działkiem NS-45 mm. W działaniach wojennych 44 prototypowe samoloty tej wersji od sierpnia 1944 r. do lutego 1945 r. wykonały 340 misji bojowych, w 51 starciach w powietrzu na wysokości 100-6000 m strąciły 8 FW-190 i 4 Bf-109 przy stratach własnych jednej maszyny. Zalety to prosta obsługa i znakomita manewrowość. Wadą był silny odrzut działka – praktycznie oddać można było jedynie 2-3 serie bez straty celu.

diowe podczas walki. Głosy pilotów w oryginalnych wersjach językowych – niemiecki lub rosyjski – tłumaczone są na bieżąco w formie wyświetlanych komunikatów. Dzięki znakomicie dobranym głosom pilotów i innym efektom dźwiękowym, począwszy od zmiennego odgłosu silnika, po dźwięk kul uderzających w poszycie samolotu, tworzy się naprawdę realistyczny klimat walki. Według mnie **Sturmovik** jest najefektowniejszym obecnie symulatorem lotniczym. Poziom szczegółowości odtworzonego świata jest naprawdę zaskakujący. Ceną takiej filmowej momentami grafiki są wymagania sprzętowe. Być może przyczyną nieprzyjemnego „chrupania" była moja konfiguracja sprzętowa, ale wydaje mi się, że podobne kłopoty będzie miała większość polskich graczy. O ile podczas walki powietrznej nie było źle (w niskich rozdzielczościach), to bombardowanie celów naziemnych wywoływało u mnie istny pokaz slajdów. Można co prawda obniżyć poziom szczegółowości grafiki, ale wtedy gra traci sporo ze swego uroku.

Podsumowując **IL 2 Sturmovik** zasługuje według mnie z pewnością na poświęcenie mu czasu. Decyduje o tym wybór specyficznego teatru działań, specyfika używanych maszyn, niespotykane gdzie indziej warunki pogodowe, charakter prowadzonych walk (głównie ataki na cele naziemne, co mi osobiście bardzo odpowiadało – nie ma to jak zniszczyć niemieckiego Tygrysa), oraz realizm lotu połączony ze znakomitą grafiką. Bez wątpienia najlepszy symulator lotu ostatnich miesięcy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ front wschodni jako obszar działań
+ realizm modelu lotu
+ zgodność z historycznymi realiami
+ znakomita grafika

WADY:
– ogromne wymagania sprzętowe
– luki w SI sprzymierzonych skrzydłowych

Cena: 129 zł	Wersja polska —	Demo: CD 11/01	SYMULACYJNA

Wymagania minimalne: *Pentium 3 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D*

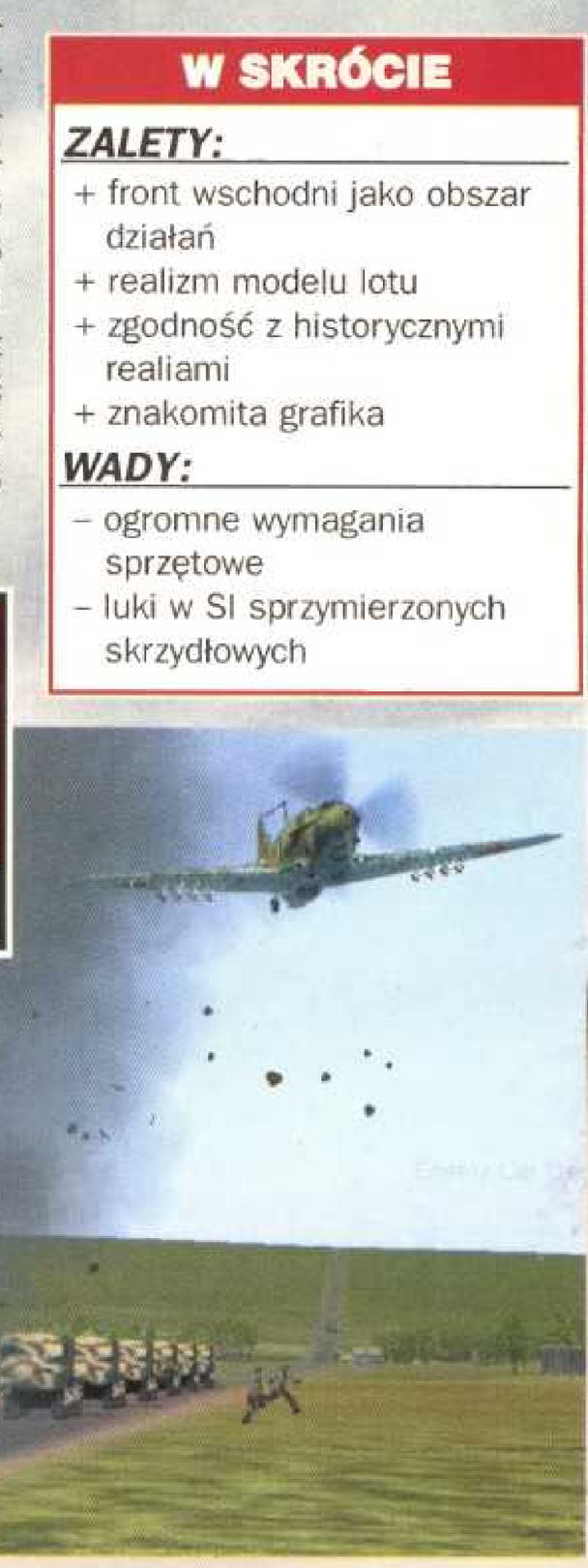
Wymagania zalecane: *Pentium 3 600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D*

producent: *Maddox Games* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.il2sturmovik.com

9

REWELACJA



07.03.1945 – Zdobycie mostu przez Ren w miejscowości Remagen. Był to jedyny niewysadzony most na tej rzece.

08/09.05.1945 – Kapitulacja Niemiec hitlerowskich. Koniec wojny w Europie.

06.08.1945 – Pierwsze użycie broni atomowej. Amerykanie zrzucają bombę atomową na Hiroszimę.

09.08.1945 – Armia radziecka rozpoczęła atak w Azji. Jej przeciwnikiem była japońska Armia Kwantuńska.

09.08.1945 – Druga bomba atomowa została użyta do ataku na Nagasaki.

02.09.1945 – Kapitulacja Japonii. Koniec wojny.

ASY PRZESTWORZY

Rewelacyjna gra lotnicza już w kioskach!

- Możliwość gry w sieci
- Doskonała grafika i efekty 3D
- Przestrzenny dźwięk
- Najsłynniejsze maszyny I Wojny Światowej
- Realistyczna fizyka lotu
- Kilkadziesiąt misji
- Obsługa force-feedback
- Setki ruchomych obiektów: sterowce, balony, samochody, okręty i wrogie samoloty
- Obszar działań: 1000 km²

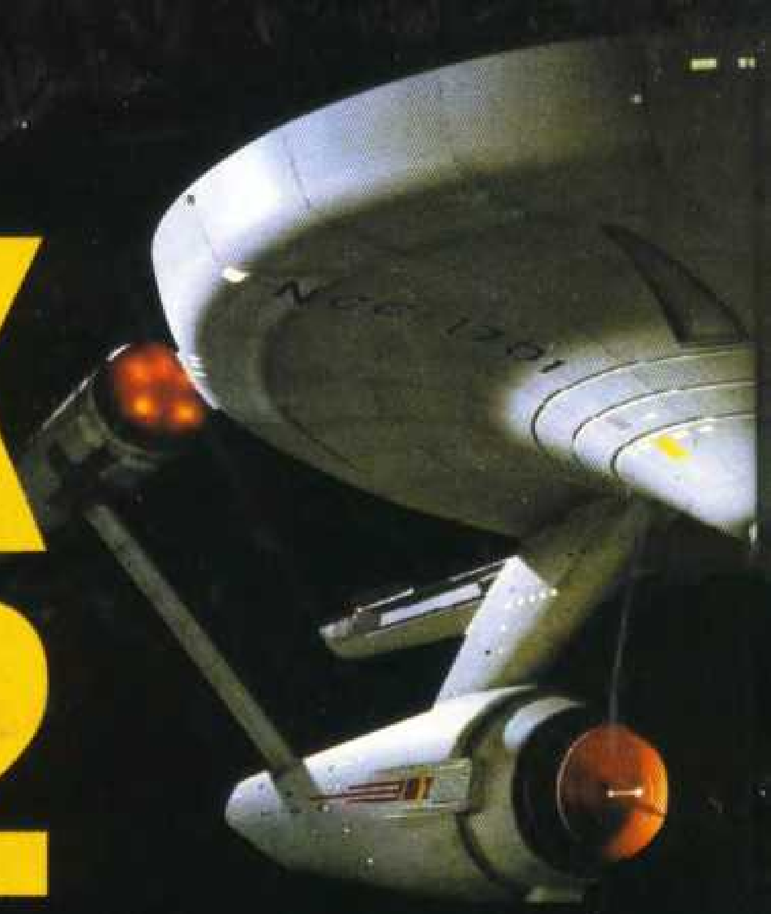
STREFA CD

29 90 zł

www.strefacd.pl

Patroni medialni:

STAR TREK ARMADA 2



Star Trek w czasie rzeczywistym

Trwa nieustające natarcie firm produkujących gry tematycznie związane ze światem seriali „Star Trek". Co kilka miesięcy ukazują się nowe tytuły dowodząc, iż uniwersum Gene'a Roddenberry'ego wciąż żyje, a nawet intensywnie się rozwija. Na uwagę zasługuje przede wszystkim różnorodność gatunkowa poszczególnych pozycji komputerowych. Odbiorcy mieli już okazję zagrać w przygodówki, zasiąść za sterami okrętu wojennego w symulatorze, a także zdobyć galaktykę podczas strategicznej kampanii. Tym razem firma Activision oferuje również pozycję dla gwiezdnych generałów.

Piotr Bilski „Alien"

Enterprise wiecznie żywy

Jak przystało na grę na bazie „Star Treka", także i tym razem stajemy w obliczu poważnego galaktycznego konfliktu. Druga połowa dwudziestego czwartego wieku nie jest czasem spokojnym dla ludzkości, ani też żadnej innej rasy zamieszkującej kwadrant Alpha. Oczywiście głównym źródłem kłopotów jest agresywna nacja Borg, dążąca do asymilacji innych żywych istot. Dodatkowe problemy stwarzają inne państwa, będące na granicy konfliktu: Cardassjanie, Ferengi, Romulanie oraz Klingoni. Nowe zagrożenie pochodzi od odkrytej niedawno rasy Species 84-72, która korzysta ze statków kosmicznych będących żywymi organizmami. W tak skomplikowanej sytuacji zostaje umieszczony gracz, którego zadaniem jest ukończenie trzech dużych kampanii poprzez pobicie nieprzyjaciół.

Z przedstawionej fabuły widać, iż programiści nadążają za wydarzeniami seriali, gdzie Borg byli największym zagrożeniem, z którym Federacja tak naprawdę nigdy sobie nie poradziła. Mamy zatem większość najważniejszych gatunków, których interesy ścierają się w tej części galaktyki, nie może zabraknąć również najsłynniejszego okrętu kosmicznego w dziejach ludzkości, czyli Enterprise w wersji E, dowodzonego przez niezawodnego jak zwykle Jeana Luca Picarda.

Zarówno wprowadzenie, jak i zestaw misji treningowych stanowią obietnicę ciekawych doświadczeń, jakie staną się udziałem odbiorcy. Okazuje się jednak, że Armada jest w sumie raczej typową strategią czasu rzeczywistego, której głównym atutem ma być mnogość nieprzyjaciół oraz trójwymiarowe środowisko. Jako dowódca floty musisz zapewnić swoim wojskom zaplecze techniczne, jakim jest sprawnie funkcjonująca baza. Składa się na nią szereg budynków przemysłowych oraz militarnych. Do pierwszej grupy należą

takie struktury, jak laboratorium, stacja naukowa, posterunek wydobywczy, czy stocznia. Drugą stanowią elementy obronne, takie jak działka laserowe, czy wyrzutnie torped. Do swojej dyspozycji kosmiczny dowódca otrzymuje trzy rodzaje surowców, z których może potem produkować budynki lub statki. Są to dilithium (czyli kryształy dwulitu, służące np. jako paliwo do pojazdów), platyna oraz metal. Pierwszy z wymienionych materiałów wydobywany jest z księżyców przez specjalne jednostki górnicze, drugi zbiera się z charakterystycznych żółtych mgławic, zaś pozyskiwaniem trzeciego zajmują się specjalne stacje krążące po orbicie planety. Wymienione materiały wystarczą, żeby zbudować większość obiektów, aby jednak móc zebrać silną flotę, trzeba jeszcze posiadać zasoby ludzkie. Oficerów dostarcza ludność zasiedlonych planet, należy zatem obce globy kolonizować.

Wojenne rzemiosło

Jeśli chodzi o skład kosmicznych związków taktycznych, jest on wielce różnorodny. Każda rasa posiada kilkanaście rodzajów statków, począwszy od jednostek inżynieryjnych i transportowych, poprzez transportowce i zwiadowców, a skończywszy na okrętach wojennych. Te ostatnie również występują w wielu odmianach; są to zarówno lekkie niszczyciele i korwety, jak i krążowniki oraz pancerniki. Co ciekawe, większość statków o przeznaczeniu militarnym charakteryzuje się specjalnym rodzajem broni, ułatwiającym niszczenie przeciwników. Może to być na przykład fala usuwająca osłony nieprzyjaciół, bądź też specjalna

rakieta likwidująca wielu wrogów jednocześnie. Głównym zadaniem dowodzącego jest zapoznanie się z możliwościami każdej broni i umiejętne jej wykorzystanie.

Sama walka nie odbiega znacząco od schematu i polega na wskazywaniu celów jak największej liczbie własnych statków. Co prawda można korzystać z dobrodziejstw tworzenia formacji oraz sztucznej inteligencji, jednak spokojnie da się bez nich obejść. Dobrym pomysłem jest natomiast możliwość wydawania rozkazów, takich jak udanie się do najbliższej stoczni w celu dokonania napraw lub tez eksploracja nie odkrytej części mapy. Dodatkową atrakcję stanowi również abordaż – uszkodzony statek przeciwnika można zdobyć wysyłając na jego pokład komandosów. Jeśli taka operacja się powiedzie, zyskasz nową jednostkę w swoim arsenale (wyjątek stanowią tu okręty Species 8472, których nie da się w ten sposób przejąć). Na podobnej zasadzie da się przejąć kontrolę nad opuszczonymi jednostkami oraz planetami.

Bitwy rozgrywają się na rozbudowanych planszach, symbolizujących fragmenty przestrzeni kosmicznej. Jak przystało na strategię trójwymiarową, kosmos pełen jest najprzeróżniejszych obiektów mających istotne znaczenie dla poczynań każdej armii. Najbardziej pospolitymi są pola asteroidów, przez które żadna jednostka nie przeleci, musi zatem szukać drogi okrężnej. Oprócz tego występuje w próżni aż pięć różnych rodzajów mgieł. Charakteryzują je odmienne kolory i, co za tym idzie, różne efekty oddziaływania na statki. Jedne powodują opuszczenie osłon, inne zabijają załogę lub odnawiają poziom pancerza, należy zatem dokładnie zapoznać się z przeznaczeniem każdej z nich. Największym zagrożeniem dla każdej jednostki są natomiast czarne dziury – znalezienie się zbyt blisko studni grawitacyjnej oznacza na ogół zniszczenie pechowego okrętu. Aby zaś grającemu przesuwanie jednostek nie wydało się monotonne, twórcy wprowadzili nowy tryb poruszania się floty – statki mogą poruszać się w hiperprzestrzeni, dzięki czemu szybciej dotrą na miejsce przeznaczenia, Ty zaś nie musisz marnować czasu.

Nic nowego

Gry komputerowe stając się coraz liczniejszym gatunkiem cierpią jednocześnie na poważną chorobę, jaką jest zanik oryginalności. Dowolnie wybrany nowy tytuł automatycznie nasuwa skojarzenia z dziesiątkami innych. Ze Star Trekiem jest podobnie – to typowy RTS, tyle że w nieco nietypowych realiach. Nie pomaga tu nawet głos Patricka Stewarta jako kapitana Picarda, czy taktyczny monitor w prawym dolnym rogu ekranu, pokazujący walkę w niezwykle dynamiczny sposób. Piętna innych produktów są tu mocno odciśnięte i trudno jest o nich nie pamiętać.

Star Trek: Armada 2 wydaje się średnio interesującą pozycją dla strategów nie lubujących się w opowieściach o przygodach załogi Enterprise. Okazuje się też, iż program posiada dwa istotne mankamenty. Pierwszy związany jest z trójwymiarowym środowiskiem gry. Co prawda dowódca może poruszać się w przestrzeni, czyli wydawać jednostkom rozkaz zmiany wysokości, a także zmieniać kąt patrzenia na mapę, jednak tak naprawdę akcja toczy się na płaszczyźnie. Chodzi o to, że komputerowi przeciwnicy nie są w stanie zmusić odbiorcy do wykorzystania przewagi, jaką daje trzeci wymiar, bo i właściwie nie ma po co. Obserwując akcję z góry i odpowiednio reagując na wydarzenia można spokojnie skończyć praktycznie każdą misję. Pod tym względem gra znacząco ustępuje np. „Homeworldowi". Druga sprawa to sam charakter zabawy. Co prawda programiści stworzyli dość ciekawe kampanie, a w nich misje wymagające przeprowadzania ataków, przygotowywania obrony, czy tworzenia eskorty, jednak zabawa nie wyróżnia się niczym z gąszczu podobnych produktów, okazując się momentami monotonna. Szkoda, bo „Star Trek" to całkiem nośny temat.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ładna grafika
+ różnorodne rodzaje statków kosmicznych

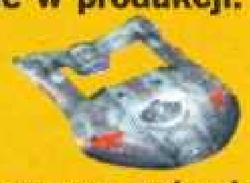
WADY:
– momentami monotonna akcja
– brak oryginalności

PERŁY ZIEMSKIEJ FLOTY

Galaxy – duży i ciężki krążownik, będący często rdzeniem grup uderzeniowych.

Defiant – klasa statków, do której należy Enterprise. Bardzo szybkie i niebezpieczne!

Akira – najlżejsza jednostka bojowa, należąca do niszczycieli. Nie posiadają żadnego specjalnego uzbrojenia, jednak są tanie w produkcji.



Steamrunner – niewielki, jednak stosunkowo silny okręt, wyposażony w torpedy. Idealny do ataków na wrogie bazy.

Venture – nie jest to okręt wojenny w pełnym tego słowa znaczeniu. Przydaje się jednak do wykrywania zamaskowanych obiektów, takich jak statki Romulan.

Cena: —	Wersja polska: —	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/XP/2000, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *128 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *Mad Doc* **wydawca:** *Activision*
polski dystrybutor: –

http://www.armada2.com

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

WIELKI KONKURS

ŚGK 1x

Na stronie obok znajdziecie fragmenty dziewięciu screenów z mniej lub bardziej znanych gier komputerowych. Waszym zadaniem jest odgadnąć, jakie to są gry, podając ich polskie lub angielskie tytuły (jak Wam wygodniej). Dla ułatwienia dodajemy, iż wszystkie ilustracje można znaleźć w tym numerze ŚGK.

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy wysyłać do 5 marca 2002 (decyduje data stempla pocztowego) na adres:

Świat Gier Komputerowych
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi w numerze 4/2002.

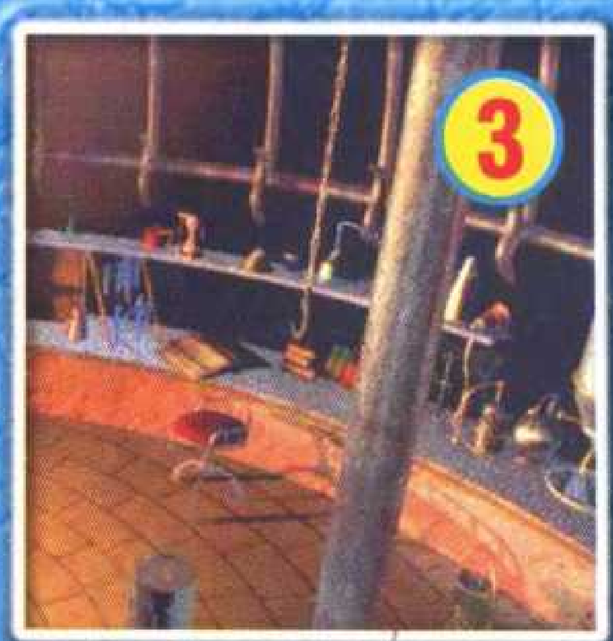
5x

10x

10x

WYGRAJ KOMPUTER!

KUPON KONKURSOWY SGK 2/02



LUB JEDEN Z 25 PAKIETÓW GIER!

CODENAME: OUTBREAK

Jeszcze jedno decydujące starcie

Od czasu szkolnych akademii sławiących potęgę naszych „radzieckich przyjaciół" oraz festiwali socjalistycznej piosenki, wszystko przybywające zza naszej wschodniej granicy nieodparcie kojarzyło mi się z prymitywizmem i tandetą. Jednak ostatnie osiągnięcia rosyjskich już programistów sprawiły, że będę musiał wkrótce zweryfikować swoje poglądy. Po znakomitej strategii *Etherlords*, pojawiła się bowiem kolejna wyprodukowana na wschodzie gra, której oprawa graficzna i grywalność dorównuje wielkim światowym hitom.

Maciej Jasiński

Amerykańska gościnność

Okres zimnej wojny, pomimo upływu lat, nadal pozostaje w pamięci osób zamieszkujących kraje znajdujące się w dawnych wrogich blokach militarnych. Z tego też wynika zapewne niewinny żarcik, który już na początku gry zafundowali twórcy z rosyjskiej firmy **Game World**. Otóż teren Stanów Zjednoczonych staje się areną kolejnego ataku obcych. Co prawda później z inwazją trzeba będzie walczyć także w innych krajach, ale i tak wszyscy wiedzą skąd przyszło zło.

Obcy przybyli wraz z odłamkiem skalnym, który oderwał się od komety mijającej w niewielkiej odległości Ziemię. Z niemałej wszak ilości możliwych miejsc upadku, ów meteor wybrał akurat stan Montana. W ten sposób kosmici zapewnili sobie dostęp do ciekawskich naukowców i dobrze wyszkolonych żołnierzy. Dość powiedzieć, że na miejscu katastrofy znalazły się setki wartościowych ciał, nad którymi można było przejąć kontrolę.

Jako żołnierz oddziałów specjalnych trafiasz na miejsce, w którym meteoryt pozostawił po sobie spory lej. Naukowcy z rządowych agencji odnaleźli tam pewne formy życia i przekazali do dalszej analizy. Wówczas jednak przestali odpowiadać na sygnały radiowe, podobnie stało się z zabezpieczającymi teren komandosami. Wysłane w celu zbadania sprawy wozy policyjne giną bez wieści. Dlatego też do działań przystępują członkowie elitarnej jednostki, mający na miejscu zorientować się w sytuacji.

Okazuje się, że kosmici przypominają znane z filmu „Aliens" facehuggery i podobnie jak obcy wykluwają się z jajek. Mogą jednak rozwinąć się w jednostkę dojrzałą, lub też spotykając odpowiedniego żywiciela przyssać się do jego karku

z tyłu głowy. Wówczas niczym Plama z komiksu Andreasa „Rork", opanowują umysł i ciało człowieka.

Miłość od pierwszego poziomu

Już podczas pierwszego starcia z obcymi daje się zauważyć wszystkie znakomite elementy, które rosyjscy programiści zamieścili w **Codename: Outbreak**. Przede wszystkim jest to umiejętne budowanie nastroju poprzez dostarczanie Tobie jedynie strzępów informacji. Zbierasz zapiski poczynione przez naukowców na osobistych komputerach, ostanie słowa i uwagi zanotowane przed śmiercią. Spotykasz wreszcie swoich dawnych towarzyszy, którzy znaleźli się we władaniu kosmitów oraz ocalałych naukowców ukrywających się przed obcymi.

W działaniach bierze udział dwóch komandosów: „szef" oddziału oraz jego partner. Masz oczywiście pełną kontrolę nad kierowaną przez siebie postacią, możesz także wydawać proste polecenia drugiemu żołnierzowi. Jednak w dowolnej chwili, gdy sytuacja tego wymaga, naciskając klawisz F4 możesz zmienić hierarchię w zespole. Wówczas dotychczasowy „szef" staje się jedynie osłaniającym Ciebie partnerem.

Komandosów rekrutujesz w bazie przed każdą misją. Dobierasz sobie współpracownika, wyposażasz w odpowiedni karabin i pancerz. Natomiast udział w misjach zapewnia żołnierzom odpowiednie wyróżnienia i ordery, a także doświadczenie, które automatycznie przekłada się na wzrost ich cech, takich jak prędkość, siła czy czas reakcji.

Dużo emocji wywołuje także sama walka z obcymi i ich ziemskimi nosicielami. Wielokrotnie zaskoczyła mnie taktyka walki komputera. Przeciwnicy kładą się na ziemię, poszukują wszelkich nierówności terenu i naturalnych osłon, aby się schować. Widząc Twoją przewagę pozostają w ukryciu do momentu przybycia posiłków, a wówczas potrafią przeprowadzać ataki z kilku stron czy podbiegać zygzakiem cały czas ostrzeliwując Twoje pozycje.

Warto wspomnieć również o możliwości wyboru pory dnia w niektórych misjach. Ma to wpływ na strategię, bowiem nocą przy wykorzystaniu noktowizorów można pozostawać niezauważonym przez wrogów i bez wywoływania wielkiego hałasu przedzierać się do wyznaczonych przez autorów gry punktów. Natomiast wśród efektownych gadżetów pojawił się w **Codename: Outbreak** celownik obsługiwany przy pomocy prawego klawisza myszki, oraz wielofunkcyjny karabin mogący strzelać seriami, pociskami śrutowymi, laserem, jak również rakietami.

Oblane testy

Jedynym elementem wymagającym w **Codename: Outbreak** poprawki jest system poruszania się postaci. Często zdarza się, iż poza *Twoim partnerem, za plecami masz* jeszcze naukowca, którego musisz eskortować. Niby nic trudnego, lecz ten sympatyczny człowieczek porusza się wyłącznie po płaskim terenie. Zdarzało się także, że po przebiegnięciu kilku wirtualnych kilometrów, orientowałem się, że partner i eskortowana osoba odłączyły się dawno temu i teraz samotnie błąkają się po lesie. Jeszcze gorzej jest we wszelkich wąskich korytarzach i przejściach, w których nawet niewielka żarówka jest w stanie zablokować postać. Trzeba jednak przyznać, że te wspomniane błędy, chociaż poważne, nie odbijają się w znaczący sposób na grywalności **Codename: Outbreak**. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ mroczny klimat
+ elementy rozwoju bohaterów
+ dobre AI przeciwników

WADY:
– blokowanie się postaci

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 1/02

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266, 128 MB RAM, akcelerator 3D, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Game World GCS* **wydawca:** *Virgin Interactive*
polski dystrybutor: *Manta*

http://www.codenameoutbreak.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2

Pożeracz dusz znowu głodny

Jeszcze jakiś czas temu pecetowe przeróbki konsolowych hiciorów kończyły się zazwyczaj co najwyżej umiarkowanym sukcesem. Ostatnie miesiące udowodniły jednak dobitnie, że gry z PSX-a i PS 2 potrafią znakomicie się sprawdzać również na „blaszakach". Nie tak dawno udowodnił to *Summoner*, teraz zaś klasę pokazali twórcy Legacy of Kain: Soul Reaver 2, która to gra najpierw zrobiła furorę na PS 2, teraz zaś mamy okazję gościć ją na naszych twardych dyskach.

Elektryczny

Powrót do przeszłości

Akcja **Soul Reaver 2** zaczyna się mniej więcej w miejscu, w którym urwała się historia z jedynki. Z potwornie długiego intro można się dowiedzieć, że Raziel dopadł Kaina, ten jednak w ostatniej chwili zdołał uciec w odległą przeszłość Nosgoth. Nasz bohater natychmiast ruszył w pościg i ku swojemu zaskoczeniu trafił do czasów, w których rasa ludzka pod wodzą Moebiusa prowadzi skuteczną krucjatę przeciwko wampirom, zaś sama kraina Nosgoth nie została jeszcze skażona złem. W tej właśnie scenerii Raziel przeżyje przygodę, która umożliwi mu dotarcie do źródeł swego powstania, a także być może na dokonanie ostatecznej zemsty na Kainie.

Widmo konsoli

Jak już wspominałem **Soul Reaver 2** to konsolowa konwersja, tak jak i poprzednie części cyklu, czyli ***Blood Omen*** i ***SR***. Widać to wyraźnie w takich kwestiach jak sterowanie postacią, które ewidentnie obmyślano pod kątem dżojpadów, czy wreszcie sprawę zachowywania stanu gry, co może się odbyć tylko w wyznaczonych punktach. Z początku drobiazgi te nieco irytują, na szczęście da się do nich szybko przyzwyczaić. Pierwsza część tej gry swego czasu nieco mnie zniechęciła ze względu na chaotyczną pracę kamery, obecnie nadal można się chwilami pogubić, ale kombos pod tytułem „stałe wciskanie klawisza ustawiającego kamerę w optymalnym miejscu" działa wbrew pozorom bez zarzutu i pozwala w pełni cieszyć się grą.

Jeśli grałeś w poprzednią część ***Soul Reavera*** być może pamiętasz jak Raziel mozolnie zdobywał kolejne umiejętności, rosnąc stopniowo w siłę. W najnowszej części zaczynasz już ze wszystkimi zdolnościami, które tym razem będziesz już jedynie wzmacniał, choć to akurat dotyczy jedynie miecza „energetycznego", jaki bohater może przywoływać na zawołanie. Sama zabawa z kolei wygląda nieomalże identycznie, Raziel ponownie przemierza rozległe tereny, walcząc z hordami wrogów, sejwując od czasu do czasu, przenosząc się w chwili śmierci „cielesnej" do krainy umarłych w celu podbudowania zapasu energii życiowych i rozwiązuje różne zagadki. W zasadzie największe zmiany zaszły w kwestii tych ostatnich, jako, że w **Soul Reaver 2** autorzy zrezygnowali częściowo z nudnawych zadań sprowadzających się do ustawicznego przesuwania jakichś bloczków, poszli zaś w stronę zagadek niezbyt skomplikowanych, ale obmyślonych z polotem i pięknie komponujących się z fabułą.

Mroczny film

Skoro już mowa o fabule to warto podkreślić, że jest to zdecydowanie najmocniejsza strona **Soul Reavera 2**. Gra dość często przeplatana jest przerywnikami filmowymi, w których Raziel stopniowo odkrywa prawdę dotyczącą przeszłości Nosgoth i swych korzeni. Autorzy umiejętnie dawkują emocje, sprawiając, że za każdym razem gdy zaliczysz któreś tam z rzędu zadanie, automatycznie nabierasz ochotę do dalszego giercowania, żeby tylko zobaczyć trochę więcej. Oczywiście nic nie jest idealne, minusem fabuły **SR 2** jest zaś jej ogromna liniowość. Wszystko trzeba tu wykonać w odpowiedniej kolejności, zaś otwarta z pozoru przestrzeń Nosgoth to tylko pozór, bowiem w rzeczywistości wciąż jesteś prowadzony za rączkę pomiędzy kolejnymi punktami zwrotnymi historii. Nie jest to co prawda wielka ujma dla gry, ale biorąc pod uwagę, że **Soul Reavera 2** da się skończyć w mniej niż w 24 godziny grania non stop, można się poważnie zastanowić, czy warto przeznaczyć pieniądze na tak krótką chwilę zabawy.

Czego z kolei w **Soul Reaver 2** zabrakło? Z całą pewnością najpoważniejszą wadą jest zbyt małe zagęszczenie punktów pozwalających na wykonanie zapisów gry. Tuż przed napisaniem tej recenzji zdarzyła mi się sytuacja, gdy grając nocą byłem już pod koniec zdobycia kolejnej mocy żywiołu dla mojego miecza, ale ze względu na późną porę, chciałem cały biznes zakończyć dnia następnego. Okazało się, że musiałem wydostać się z kuźni i przebiec chyba z 50 wirtualnych kilometrów nim wreszcie zapisałem grę. Nie zgasiło to co prawda we mnie zapału do tej skądinąd znakomitej gry, ale nieco zirytowało. Kolejna sprawa to walka, a konkretnie nuda jaka wkrada się do niej przy dłuższej zabawie. W **Soul Reaver 2** zabrakło pojedynków z bossami, które znakomicie wieńczyły-

by co bardziej epickie epizody, zaś starcia ze zwykłymi oponentami są nudne do bólu. Jedyne co możesz robić to zadać mocny lub szybki cios, zablokować uderzenie lub uskoczyć na bok. Nie jest to zbyt wiele, na szczęście gra bardziej stawia na kombinowanie i fabułę, na czym zresztą moim skromnym zdaniem wygrywa.

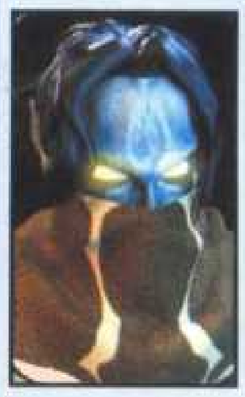
Urodziwe potwory

Nim skończę, sądzę, że warto kilka słów poświęcić grafice **Soul Reavera 2**, która rzeczywiście jest imponująca. Raziel oraz inne postacie w grze są wyśmienicie animowane, kiedy główny bohater porusza się, skacze, pływa, czy wspina, aż trudno uwierzyć, że to co widzą nasze oczy to tylko dzieło komputerowych grafików. Równie znakomicie prezentują się tła. Przygotuj się na zapierające dech w piersiach sceny, jak choćby ta gdy Raziel po raz pierwszy dociera do kolumn Nosgoth. Fenomenalne wrażenie wywierają również chwile przenosin do zaświatów – wszystko nagle zaczyna wyginać się, wirować, blaknąć... Wręcz czuje się chłód bijący z ekranu, niepokoju zaś takim scenom dodają jeszcze przeszywające jęki potępionych dusz. Wszystko to oczywiście ma jeden minus w postaci wymagań sprzętowych. Przy pełnej instalacji gry (łącznie z filmikami) gra haczyła się ociupinkę podczas przerywników na Celeronie 1 GHz, 256 MB RAM i 64 MB GeForce 2 Titanium. Poza tym jednak gra przy tej konfiguracji chodziła idealnie.

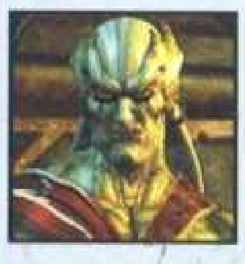
Do sklepów marsz!

Soul Reaver 2 to znakomita gra oraz kolejny dowód na to, że konwersje tytułów z konsoli na peceta mogą się udać. Jeśli lubisz zręcznościowe gry z elementem przygodowym, znasz język angielski (niestety nie ma polskiej wersji językowej) i lubisz mroczne, świetnie skonstruowane mroczne historie, zacznij lepiej zbierać pieniądze, bowiem **SR 2** to wymarzona gra dla Ciebie. Szkoda tylko, że tak szybko się kończy. Ja osobiście już zaczynam czekać niecierpliwie na trzecią część przygód Raziela. ❐

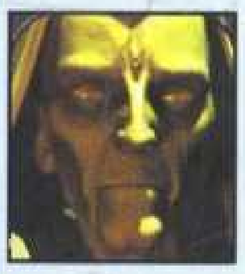
KOGO WARTO ZNAĆ?



RAZIEL
Główny bohater **Soul Reaver 2**, niegdyś wspaniały wojownik, potem wampir, obecnie dziwny stwór żywiący się duszami zabitych przez siebie wrogów.



KAIN
Wampir, który doprowadził do upadku ludzkości i krainy Nosgoth, główny adwersaż Raziela.



MOEBIUS
Tajemniczy mnich mający władzę nad czasem, głównodowodzący krucjatą przeciwko wampirom.

VORADOR
Jeden z nielicznych najstarszych wampirów, które przetrwały rzezie ludzi Moebiusa.

STARSZY BÓG
Tajemnicza istota, która przywróciła swego czasu do „życia" Raziela. Nikt nie wie jakie siły rzeczywiście reprezentuje.

ARIEL
Niegdyś potężna czarodziejka, która dbała o dziewięć kolumn Nosgoth. Zabicie jej doprowadziło do skażenia kolumn i całej krainy. Obecnie przebywa w okolicach kolumn jako upiór.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ znakomita, „filmowa" fabuła
+ monumentalna grafika
+ klimatyczna muzyka
+ ciekawe zagadki
+ gra błyskawicznie wciąga

WADY:

– zbyt mało miejsc do sejwowania
– niezbyt wyszukany system walki
– spore wymagania sprzętowe
– zbyt krótka zabawa

Cena: 129 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 3 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D

producent: *Crystal Dynamics* **wydawca:** *Eidos Interactive*
polski dystrybutor: *IM Group*

internet: http://www.eidosinteractive.co.uk

8

NIEZŁA JAZDA

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Gwiezdne wojny w sosie Age of Empires

Nie jestem maniakalnym fanem „Gwiezdnych wojen", natomiast od kiedy sięgam pamięcią pałałem sporym afektem w stosunku do erteesów, co czyni ze mnie niezłego oryginała, przynajmniej na skalę redakcyjną. Z drugiej strony, podejście takowe pozwoliło mi, mam nadzieję, na w miarę obiektywną ocenę erteesa autorstwa LucasArts pod tytułem Star Wars Galactic Battlegrounds.

baRTeS

Deja vu

Gra **LucasArts** może się nie spodobać tylko dwóm typom graczy komputerowych. Rzecz jasna nie ma ona absolutnie żadnych szans u tych, którzy na samo hasło: „strategia czasu rzeczywistego" dostają niemożliwych do opanowania drgawek; drugą grupę stanowić będą ci, którym z jakichś względów nie podobała się gra ***Age of Empires II***. Oto bowiem twórcy z **LucasArts** zakupili prawa do wykorzystania silnika ze wspomnianej gry, na skutek czego ich **Star Wars Galactic Battlegrounds** wygląda nieomalże tak samo jak dziecko **Ensemble**. Dotyczy to wszystkich aspektów rozgrywki, od wyglądu i obsługi interfejsu, po sposób prowadzenia walki (na przykład gromadzenie zasobów), a kończąc na liczbie użytych ras. Podobieństwa interfejsu, zresztą bardzo wygodnego, są tak znaczne, że właściwie gracze obeznani z ***Age of Empires*** (i w rzeczy samej z jakimkolwiek innym, klasycznym erteesem) mogą sobie odpuścić początkową, „edukacyjną" część pierwszej kampanii po stronie Wookiee. Gromadzenie zasobów jako żywo przypomina ***AoE*** – także i w **Star Wars** znajdziesz cztery rodzaje złóż, tyle że inaczej je nazwano: tym razem są to kryształki nova, węgiel, ruda oraz jedzenie. Natomiast nacji napotkamy sześć, wszystkie dobrze znane z cyklu „Gwiezdnych wojen".

Sprawdzone pomysły

Mając na względzie kanon gatunku, jak i perfekcję rozwiązań znanych z ***AoE***, twórcy bardzo starali się nie przekombinować sprawdzonego pomysłu. Rozgrywka toczyć się więc z reguły będzie na zasadzie: utrzymaj bazę, wydobądź co się da, zbuduj armię i zniszcz oddziały oraz struktury wroga. Czasami jednak napotkasz odstępstwa od tego schematu, gdy na przykład jako Boss Nassa – przywódca Gunganów – spróbujesz odbudować potęgę imperium tej rasy. W części misji należy spełniać zadania, o które proszą inni przywódcy, co odrobinę pachnie rolplejowymi questami. Nie zmienia to oczywiście ogólnej tendencji do rozbudowywania infrastruktury bazy, rozwijania nowych technologii i w końcu masowej produkcji jednostek bojowych.

Skoro już o siłach zbrojnych mowa, to jest ich kilka typów: od zwykłej piechoty, po artylerię, jednostki zmechanizowane, kończąc na lotnictwie (czego nie było w ***AoE***) i flocie. Każda jednostka posiada cztery stopnie udoskonalenia i jest to kolejne odniesienie do erteesa firmy **Ensemble**. Wreszcie, co chyba najbardziej ucieszy

fanów **Star Wars**, w rozgrywkę bezpośrednio wmieszali się wszyscy pierwszoplanowi bohaterowie „Gwiezdnych wojen", dzięki czemu przykładowo już od samego początku kampanii Imperium sterować możesz Darthem Vaderem, który jest oczywiście najsilniejszym z Twoich wojowników.

Autorzy nie zapomnieli o starannym wyważeniu sił: pewne jednostki lepiej radzą sobie z piechotą, a inne skuteczniej niszczą struktury obronne wroga. W grze wyraźnie widać nastawienie na uniwersalność, co sprawia, że choć poszczególne postacie (okiem laika patrząc, w większości przypadków wierne filmowym pierwowzorom) dla każdej z ras wyglądają inaczej, to jednak zawsze znajdują one u przeciwnika swych odpowiedników pod względem funkcji. Co interesujące, konsekwencja owa doprowadziła do jednego, uroczego absurdu: w siłach Imperium „robotnik" to android, do produkcji którego potrzeba... 50 jednostek żywności. Z ciekawostek warto wspomnieć, że niczym w ***Red Alert 2 Yuri's Revenge***, również tutaj pojawiają się jednostki o charakterze szpiegowskim w postaci mistrzów Jedi oraz specjalnych łodzi Gunganów. Niestety, oba typy wojsk są w miarę łatwe do wykrycia, co umniejsza wartość praktyczną szpiegostwa.

Chronologia zachowana

Gra oferuje tryb pojedynczy, wieloosobowy oraz edytor scenariuszy. W opcji dla jednego gracza znajdziesz sześć kampanii po sześć-siedem misji na każdą z nich (oraz zadania dodatkowe), a także opcję potyczki. Jeśli chodzi o kampanie, to nie trzeba ich rozgrywać w narzuconej kolejności, jednakże zachowują one chronologię wydarzeń z „Gwiezdnych wojen" – przyznaję się szczerze, że w tej kwestii musiałem zasięgnąć języka u osoby o wiele bardziej kompetentnej w temacie „SW". Pierwsza z nich, umiejscowiona na planecie Alaris Prime, pozwala na obeznanie się z obsługą interfejsu i obrona Wookiee przed zakusami najeźdźców. Potem powalczysz po stronie Federacji Handlowej w walce przeciwko Naboo i Gunganom, następnie jako przywódca Boss Nass spróbujesz przywrócić blask i chwałę swojej nacji, w końcu zaś powalczysz przeciwko Federacji. Z kolei wcielając się w dowódcę sił Imperium, wylądujesz na planecie Yavin IV, by „zapolować" na siły Rebeliantów, w tym Luke'a Skywalkera. Potem szukać będziesz pewnego artefaktu dla księżniczki Lei, a pod sztandarem Wookiee odtworzysz przygody Hana Solo i kudłacza Chewbacca'i po zniszczeniu drugiej Gwiazdy śmierci. Fabuła, utrzymująca spójność dzięki wprowadzeniom do każdej misji oraz dialogom wplecionym w akcję, potrafi mocno wciągnąć. W rozgrywce bardzo dobrze oddano epickość batalii „Gwiezdnych wojen" (moi ulubieńcy to wojska Imperium i ich zmechanizowane jednostki) – tę cechę gra **LucasArts** zawdzięcza właśnie zapożyczeniu silnika ***Age of Empires***. Jedyne, do czego można się przyczepić, to powolność niektórych jednostek oraz kłopoty z utrzymaniem porządku wśród własnych formacji. Czasami zdarzały mi się takie chwile, że nie dałem rady ewakuować topniejących sił, które to szaleńczo goniły za przeważającymi siłami wroga, ignorując wielokrotnie powtarzaną komendę odwrotu.

Jak już wspomniałem, w trybie dla jednego gracza istnieje jeszcze opcja potyczki. Możesz zagrać na przypadkowo generowanej mapie, albo dokładnie zaplanować szczegóły przyszłej batalii. Do wyboru masz, między innymi, wszystkie obecne rasy oraz planety znane z „Gwiezdnych wojen". Ponadto jest jeszcze edytor scenariuszy, który warto polecić zwłaszcza fanom filmów – nic nie stoi na przeszkodzie, by realizować swoje własne plany produkcyjne i zaaranżować bezpośrednie starcie między Lukiem a Darthem Vaderem. Z kolei wieloosobowo zagrasz na kilka sposobów, na przykład w wyścigu konstrukcyjnym, ataku na bazę lub jej obronie; ewentualnie można zdecydować się na opcję „zabij dowódcę wroga".

Nie ruszać Williamsa

Star Wars Galactic Battlegrounds ani nie zachwyca pod względem grafiki, ani też nie odpycha od ekranu. Ot, taki to sobie dwuwymiarowy ertees, oparty na silniku sprzed dwóch lat, ukazujący świat w rzucie izometrycznym. Na pochwałę zasługuje dbałość o detale modeli jednostek i budynków, ale szkoda, że nie ma opcji „zoom" ani tym bardziej obrotu kamery, przez co obraz jest dosyć monotonny. Udźwiękowienie także ma swoje upadki i wzloty: niewątpliwie świętokradztwem byłoby, gdybym zaczął ganić ścieżkę dźwiękową, bowiem została ona przeniesiona prosto ze srebrnego ekranu. Jednym słowem: John Williams jest nie do pobicia! Głosy aktorów są nieźle dobrane, a sekwencje dialogowe wiarygodnie wypowiedziane (ze szczególnym wskazaniem na Gunganów), natomiast z efektami dźwiękowymi podczas bitew oraz rozbudowy bazy jest już odrobinę gorzej.

Reasumując: **Star Wars Galactic Battlegrounds** zadowolić powinien zarówno miłośników erteesów, jak i fanów „Gwiezdnych wojen". Wystarczy jedynie pozbyć się zbędnego krytykanctwa, zaniechać narzekań na wtórność gatunku i przymknąć oko na kilka drobnych niedociągnięć technicznych, a już gra produkcji **LucasArts** jawi się w zdecydowanie pozytywnym świetle. Co prawda krok milowy na rynku gier komputerowych to zdecydowanie nie jest, ale pograć w nią naprawdę warto. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawa fabuła
+ dobre wykonanie od strony technicznej
+ muzyka J.Williamsa
+ klimat „Star Wars"

WADY:

– zbyt sztampowe podejście do gatunku
– przestarzały engine

Cena: —	Wersja polska: —	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, CD-ROMx4, SVGA 2 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 64 MB RAM*

producent: *LucasArts* **wydawca:** *LucasArts*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.lucasarts.com

7

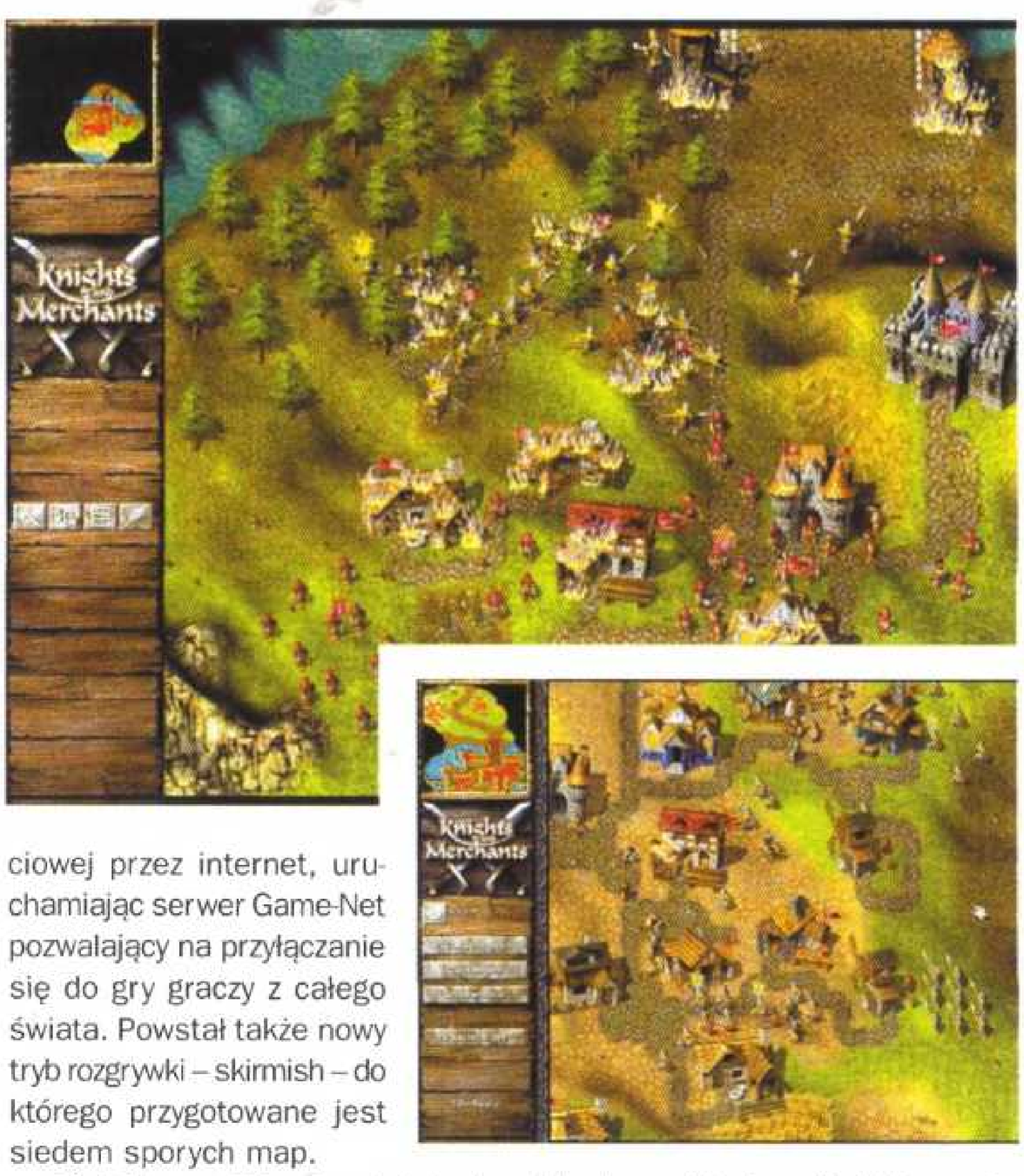
WARTO ZAGRAĆ

KNIGHTS AND MERCHANTS THE PEASANTS REBELLION

Reanimacja dzielnych rycerzy

Ponad 3 lata temu firma TopWare wydała grę *Knights and Merchants: The Shattered Kingdom*, czyli mieszankę *Settlersów* z *Warcraftem*. Gra szybko zyskała sporą popularność, gdyż dysponowała dobrą grafiką i wyjątkowo dużą grywalnością. Nic więc dziwnego, że TopWare zdecydowało się przygotować ciąg dalszy *Knights and Merchants*.

Adam Gregrowicz



The Peasants Rebellion w rzeczywistości trudno nazwać drugą częścią gry, a to dlatego, że zawiera wszystkie dwadzieścia misji z pierwszej części plus nową kampanię, składającą się z czternastu misji. To więc raczej pakiet rozszerzający, niż całkiem nowa gra. Tym bardziej, że wprowadzone zmiany nie są zbyt wielkie. Gra wygląda identycznie jak część pierwsza, o której pisaliśmy w numerze ŚGK 11/98. Oczywiście, nie znaczy to, że grafika jest zła – o nie, już pierwsza część gry była bardzo ładna graficznie, ale chyba brakuje przez to jakiegoś powiewu świeżości. Najważniejsze dla grającego zmiany to wprowadzenie do rozgrywki nowych typów broni – katapulty i balisty oraz dodanie nowych rodzajów wojsk – rebeliantów, pachołków, włóczęgów i wojowników. Zmiany obejmują także „cywilną" część rozgrywki. Pojawił się nowy zawód – rybak. To automatycznie dodało nowy rodzaj pożywienia, czyli ryby. Powiększona została także pula budowli o trzy rodzaje budynków – chatę rybaka, ratusz i warsztat sprzętu wojennego. Ratusz pozwala taniej „wyprodukować" żołnierzy i dodatkowo nie trzeba przechodzić całej ścieżki tworzenia wojaka, czyli produkowania mu zbroi, miecza, i reszty ekwipunku. W ratuszu wystarczy zapłacić i żołnierz jest gotowy od ręki. Natomiast warsztat sprzętu wojennego to nic innego jak wytwórnia katapult i balist.

W **The Peasants Rebellion** rozbudowano także możliwość gry sieciowej przez internet, uruchamiając serwer Game-Net pozwalający na przyłączanie się do gry graczy z całego świata. Powstał także nowy tryb rozgrywki – skirmish – do którego przygotowane jest siedem sporych map.

Knights and Merchants jak widać przeszło renowację, ale sama rozgrywka wygląda właściwie identycznie. Poza nowymi jednostkami zmiany są minimalne. Gra powiela usterki pierwszej części, czyli, na przykład, chaos powstający przy zmianie formacji jakiegoś oddziału. Nadal zdarza się także, że szczególnie duży oddział z braku miejsca nie jest w stanie ustawić się w żądanym szyku i zamiast spokojnie zaprzestać bieganiny, żołnierze próbują zmienić ustawienie bez końca. Nie zmieniono także nic w sposobie dokarmiania wojsk. Jedyną wymienianą przez autorów modyfikacją jest możliwość nawet pięciokrotnego przyspieszenia tempa gry. Co, przyznam, czasem się przydaje.

Od strony graficznej, jak już wspomniałem, gra wygląda identycznie jak podstawowa jej wersja. Nie inaczej jest z dźwiękiem – to nadal te same odgłosy co w pierwszej części gry. Jedyną nowinką od strony technicznej jest wprowadzenie możliwości gry w maksymalnej rozdzielczości 1280 x 1024 – pierwsza część oferowała rozdzielczość maksymalną 1024 x 768.

The Peasants Rebellion, mimo pewnych zmian, jest praktycznie pierwszą częścią gry wyposażoną w dodatkowe misje i kilka (według mnie zdecydowanie za mało) nowych jednostek i budynków. Nie znaczy to jednak, że **The Peasants Rebellion** jest grą złą. O nie, grywalność w porównaniu do części pierwszej w niczym nie ucierpiała i nadal jest bardzo wysoka. Toczona na ekranie walka o zaprowadzenie ładu w królestwie potrafi wciągnąć na długie godziny. ❐

Cena: 59 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 300 MHz, 128 RAM, CD-ROM 8x*

producent: *TopWare* **wydawca:** *TopWare*
polski dystrybutor: *TopWare*

http://kam.topware.pl

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ polska wersja językowa

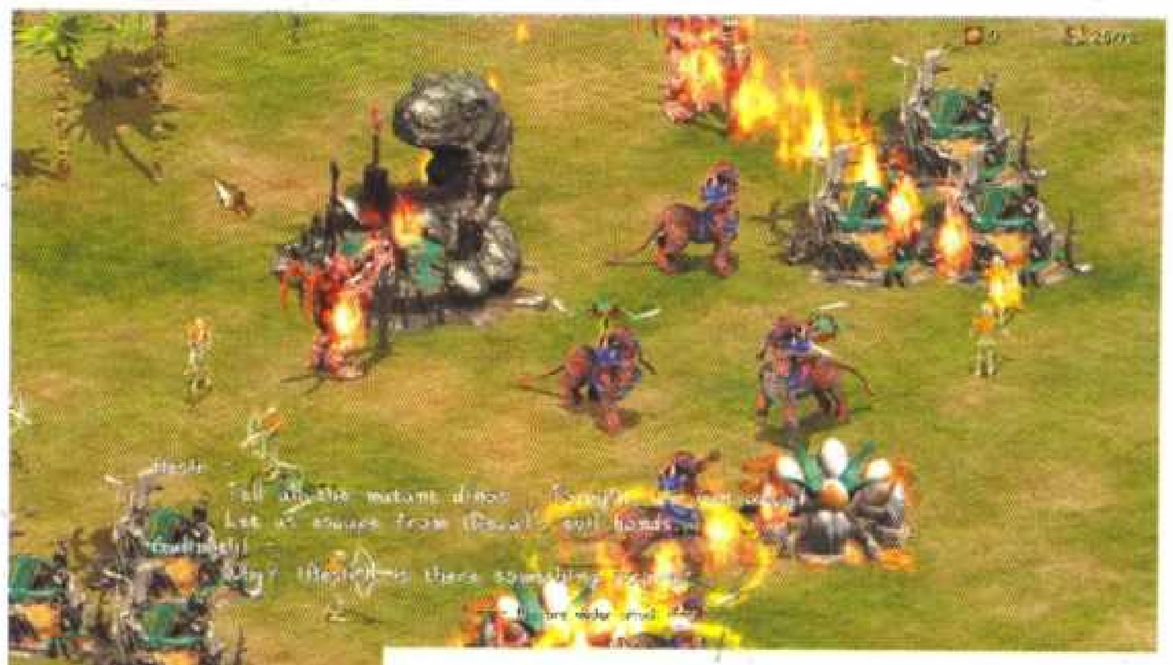
WADY:
– zbyt mało nowych jednostek i budynków
– problem ze zmianą formacji dużej grupy wojska

PRIMITIVE WARS

Strategia wielokrotnych powtórek

Dokładnie rok temu recenzowałem grę koreańskiej produkcji, pod tytułem *Kingdom Under Fire*. Już wtedy nie uszło mojej uwadze, że w kraju, który współorganizuje tegoroczne mistrzostwa świata w piłce nożnej, tworzy się mało oryginalne strategie czasu rzeczywistego. Obecnie pojawiła się na naszym rynku gra, potwierdzająca ową tezę. Primitive Wars sprawia wrażenie, jakby od czasów *Warcrafta* nie nastąpiła żadna ewolucja.

Troll



Akcja **Primitive Wars** rozgrywa się na jurajskiej wyspie, gdzie cztery lokalne rasy: prymitywne plemię ludzkie, demony, elfy oraz tyranozaury, nie potrafią znaleźć wspólnego języka, w związku z czym właśnie rozpoczynają drugą już w historii swej koegzystencji wojnę. Zasadniczą część rozgrywki stanowią kampanie – dla każdej z ras przygotowano po 12 misji.

Interfejs nie jest w stanie zaskoczyć niczym specjalnym: choć dla każdej z ras wygląda on odrobinę inaczej, to jednak polecenia nie wychodzą poza standardowe: buduj, patroluj, pilnuj, atakuj, trzymaj pozycję. Jeśli chodzi już o samo prowadzenie bitwy – wszak jest to zasadniczy element rozgrywki – to też fajerwerków nie należy się spodziewać. Po stronie plusów zapisać można opcję zdobywania doświadczenia i grupowania jednostek, ale już na przykład szyku bojowego określić się nie da. Ponadto w grze posługiwać się będziesz magią, ale moim zdaniem nie położono na nią wystarczającego nacisku i gra ona rolę drugoplanową.

Mocnych stron nie dopatrywałbym się w dźwięku i grafice, które to w najlepszych momentach są przeciętnej jakości, a w ekstremalnych przypadkach zadziwiają swoim niechlujstwem. Po jednej stronie tej, jakże słabo wyważonej, skali znajdziesz zgrabne modele herosów oraz biegających po terenie gadów kopalnianych (zabijając te ostatnie otrzymujesz pożywne mięsko, potrzebne Twoim wojom do regeneracji nadszarpniętego zdrowia). Ponadto ładnie wyglądają budowle elfów oraz ludzi, a pierwsze z plemion potrafi też uroczo przemawiać. Z drugiej strony, mowa ludzi oraz tyranozaurusów jest tak bełkotliwa, że jedynym ratunkiem wydaje się wyłączenie głośników.

Tryb kampanii jest mało wciągający, a to głównie przez podejrzanie nierówne ustawienie sił. Komputerowi oponenci są zarówno liczniejsi, jak i potężniejsi i kilka szybkich klęsk może w błyskawicznym tempie zniechęcić do dalszego rozwijania fabuły. W grze dla pojedynczego gracza bardziej przyjazna wydaje się opcja potyczki, gdzie walczyć można w warunkach przez siebie zoptymalizowanych. Ponarzekać można by jedynie na monotonny krajobraz, ale to ma szansę zmienić się, gdy w Sieci pojawią się własne scenariusze graczy, opracowane dzięki edytorowi poziomów. W zasadzie **Primitive Wars**, o ile w ogóle ma jakiekolwiek szanse na ciepłe przyjęcie, to chyba właśnie wśród miłośników potyczek wieloosobowych – granie sieciowe rokuje perspektywy na parę chwil dobrej zabawy. Nie zmienia to jednak wielce mojej ogólnej opinii: nie wróżę tej koreańskiej produkcji zawrotnej kariery na polskim rynku. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ spory potencjał multiplayerowy

WADY:

– totalna odtwórczość
– nieciekawa oprawa audiowizualna
– kłopoty z balansem sił

Cena: 69,90 zł | **Wersja polska** | **Demo: ——**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500 MHz*

producent: *Wizard Soft* **wydawca:** *Arxel Tribe*
polski dystrybutor: *Manta*

http://www.primitivewars.com

STRATEGICZNA

★★★
★★
★★★

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

LOCO COMMOTION

Wycieczka pociągiem donikąd

Miało być tak pięknie. Biorąc do ręki pudełko Loco Commotion sądziłem, że programiści z grupy Plastic Reality Technologies, która wraz z Illusion Softworks przygotowała tę grę, zabiorą mnie w sentymentalną podróż do lat dzieciństwa. Wtedy właśnie, z wypiekami na twarzy wkładałem czapkę kolejarską, do ręki chwytałem lizak i uruchamiałem swą małą elektryczną kolejkę. Niestety już po chwili spędzonej z grą wiedziałem, że jest to chwila stracona.

Grzegorz Szalbierz

Loco Commotion to gra symulacyjna, w której wcielamy się w postać zarządcy kolejowych szlaków. Nasz cel w każdej misji jest w zasadzie ten sam – musimy bezpiecznie doprowadzić odpowiednią liczbę pociągów do z góry ustalonego punktu. I choć nie jest to zabawa w żadnym wypadku wciągająca, ma swoje zabawne momenty.

By naprawić tory lub zbudować tunel, po którym przetoczą się nasze pojazdy, musimy skorzystać z usług specjalnych pociągów budowniczych. Nie było by w tym nic dziwnego ani śmiesznego, gdyby owe pociągi po wykonaniu swej pracy nie wybuchały. Zbędne eksplozje – ktoś powie. Ja dodam więcej – idiotyczne. Gdyby tak było w rzeczywistości, rodzime PKP musiałoby co dzień potrajać swój tabor, zaś praca maszynisty byłaby równie niebezpieczna, co wykonywanie zawodu sapera.

Jakby tego było mało, misje są po prostu nudne. Brakuje im polotu. Tak więc, pięćdziesiąt razy (tyle etapów przygotowano dla najbardziej zawziętego gracza) rozwiązujemy podobne, niezbyt ciekawe zagadki, dziwiąc się przy tym, jakim cudem pociągi odbijają się od siebie, nie czyniąc sobie najmniejszych szkód, choć przy zetknięciu z byle kupką kamieni zamieniają się w ruinę. Mówiąc wprost – z realizmem ta gra ma niewiele wspólnego. Przez most może przejechać ograniczona liczba pociągów (potem most znika), odnajdujemy też wynalazki rodem z filmów science fiction – nasze pojazdy bowiem mogą przemieszczać się pomiędzy teleportami. Ot, kolejna nieciekawa innowacja.

Graficznie, gra też w żadnym wypadku się nie wyróżnia. Cóż z tego, że wygenerowana jest w trójwymiarowym środowisku, skoro krajobrazom najzwyczajniej w świecie brak szczegółów. Trawa jest zieloną plamą, domy wyglądają jak malutkie pudełka, zaś całość wygląda jak zwyczajna niedoróbka. By cokolwiek zobaczyć, trzeba perfekcyjnie nauczyć się obsługi poruszania kamer, a w żadnym wypadku nie jest to zadanie łatwe. O ile zrobienie zbliżenia jest dziecinnie proste, o tyle nakierowaie kamery na interesujący nas fragment terenu czasem po prostu graniczy z cudem. Nie dość, że kamery poruszają się flegmatycznie, to czasem w zupełnie innym kierunku, niż wymaga tego chwila. Już nawet nie wspomnę o ich zachowaniu w terenie górzystym – kamera potrafi się wtedy zaczepić o wierzchołek i jeszcze trudniej nakierować ją na bardziej cywilizowane obszary.

Warto też dodać, że korzystając z komputera, którego parametry znacznie przewyższały zalecane wymagania sprzętowe, nie osiągnąłem płynności zabawy. Przy przesuwaniu kamery program lekko się przyhaczał, co znacznie obniżało już i tak watpliwą przyjemność gry.

Podsumowując, o ile ***Lego Loco*** skierowane było do dzieci, zaś ***Microsoft Train Simulator*** do ich rodziców, o tyle **Loco Commotion** trudno pod tym względem sklasyfikować. Dla dorosłych gra jest po prostu infantylna, dla dzieci zaś zbyt nudna. Ot, taki tam jeszcze jeden programik w ładnym kolorowym pudełku, który w żadnym wypadku nie wnosi nic nowego do gatunku symulacji. Z pewnością nie dorównuje zaś wspomnianym programom do pięt. Po prostu nuda przez duże „N". Gra zawiodła mnie w pełni, gdyż sądziłem, że da ona pole do popisu dla wygłodniałej elektrycznych kolejek wyobraźni. Niestety, nic z tego. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa
+ 50 misji

WADY:

– kłopoty z kamerą
– zabawa wieje nudą

Cena: 69 zł	Wersja polska: TAK	Demo: —	LOGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 3 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x40, 32 MB akcelerator 3D*

producent: *Plastic Reality Technologies* **wydawca:** *Take 2 Interactive*
polski dystrybutor: *Play It!*

http://www.toytrains-game.com

3

PORAŻKA

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

partner internetowy
GRY OnLine™
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE®

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 stycznia 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **S-02** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,99
Adaś i Pirat Barnaba 2 PL	49,90
Adaś i Pirat Barnaba PL+gratis zegarek	49,90
Age of Empire Coll Edition	199,00
Agent Gimlarz PL	49,90
Agharta PL	24,90
Airfix Dogfighter	59,99
Airline Tycoon PL	69,00
Airport Inc.	99,00
Alice	129,00
Alicja w Krainie Czarów PL	69,00
Alien Nations 2 PL	99,99
Alien vs Predator 2 + Pył gratis	99,00
Apache vs Havoc	29,90
Arcanum PL	129,00
Arcatera Mroczne Bractwo PL	49,90
Atlantis PL	29,90
Atlantis 2 PL	49,99
N Atlantis 3 PL	79,99
Aztec PL	19,90
Babyz	69,00
H Baldur's Gate Saga 1+II+dod 12xCD PL	159,99
Balduŕs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
N Balduŕs Gate: Srebrna Edycja PL	69,90
Z Black & White Isles PL	79,00
Black & White PL	119,00
Black & White PL: Edycja Kolekcjon.	149,00
BLADE RUNNER	45,00
Blair Witch: cz.1 - Rustin Parr PL	69,00
Blair Witch: 2-Legenda Coffin Rock PL	99,00
Blair Witch: 3-Historia Elly Kedward PL	69,90
BROKEN SWORD II PL	45,00
N Brydż 3000 PL	79,00
C&C Red Alert 2	79,00
H C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge (dod.)	79,90
Caesar 3 PL	49,90
Carmageddon III (TDR)	19,99
Castrol Honda Superbike 2000 PL	39,00
Catz 4	69,00
Championship Manager 2001/02	139,00
Championship Manager 3 + liga PL	39,90
Civilizacja 2: Próba Czasu PL	49,90
Civilization Call to Power 2	79,90
Civilization Call to Power	29,90
CLASH	21,00
Clive Barkers Undying	129,00
Close Combat 3	139,00
Close Combat 5: Invasion Normandy	99,00
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,99
Combat Chess	29,90
N Commanche 4	99,00
Z Command & Conquer: Renegade	129,00
Commandos 2	129,00
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Z Conquest: Frontier Wars PL	69,00
Cool Pool	49,99
Corsairs PL	19,99
H Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Creatures 2	59,00
CROC	45,00
Croc 2	79,90
Cue Club PL	29,95
N Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
Dark Stone	45,00
Delta Force- Land Warrior	79,00
Descent 3	19,90
DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
Deus Ex	119,00
Devil Inside PL	19,95
Diablo	50,00
Diablo 2 PL	99,00
Diablo2PL+Diablo1+Pan Zniszczenia PL	199,99
Diablo 2 PL: Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
Diablo Hellfire	19,90
Diablo II + Pan Zniszczenia PL	159,00
DIE BY THE SWORD PL	19,90
Dogz 4	69,00
Doom: Ultimate Collection	79,00
Z Dracula Pak:Dracula 1 + Dracula 2 PL	79,99
Dracula: Zmartwychwstanie PL	49,99
Droga do Eldorado PL	99,00
DUKE NUKEM 3D PL	49,99
DUNE 2000.CD	45,00
Dungeon Keeper 2 PL	45,00
N E-Racer PL	79,00
Earth 2150:Moon Project Gold PL	69,95
Earth 2150:Moon Project PL	19,95
Earth 2140 + Misje PL	19,99
Earth 2150 PL	25,00
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Echelon PL	59,00
Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	119,00
H Empire Earth PL	129,00
Escape From Monkey Island	189,00
Z Etherlords PL	99,00
H Europa Universalis 2 PL	99,99
Europa Universalis PL	29,90
Evil Islands 3CD PL	29,90
EXTREME ASSAULT PL	19,90
Extreme Biker	39,00
F-16 Aggressor	45,00
F1 2001 (Formuła 1 2001)	129,00
Fall Weiss 1939	39,00
Fallout Tactics PL	99,99
Faraon + Kleopatra PL	99,00
Faust PL	29,90
FIFA 2002	129,00
FIFA '99	45,00
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	99,00
FIGHTING FORCE	39,90
Flanker 2.5	69,90
Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00
Flight Unlimited 2	45,00
FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	79,00
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Z Ghost Recon PL	99,00
Giants: Obywatel Kabuto PL+Extra Gra	29,90
Gorky 17 PL	19,99
Grand Prix 3 PL	49,99
Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
Great Battles of Caesar	
Aleksander & Hannibal	49,00
Half Life: Blue Shift	99,99
H Half Life Generacja	99,00
Z Harpoon 4	99,00
H Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
Heavy Gear II	49,00
N Heli Heroes PL	39,95
Hellboy PL	19,90
Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL	59,00
N Heroes Chronicles-Podbój Poddemi PL	59,00
Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
N Heroes Chronicles-Wojown.Pustkowi PL	59,00
Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL	49,00
N Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	99,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL	49,90
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Hitman - Codename 47	79,00
Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
Homeworld Cataclysm	99,00
Hopkins FBI PL	19,90
House of the Dead	29,99
House of The Death 2	129,00
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,00
Z Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo - Gwiazdkowa Przygoda PL	79,00
Hugo - Zaczarowany Dąb PL	79,00
Hugo-Odorek i Bóberek Na Leśnej Dl. PL	79,00
Hugo - Tropikalna Wyspa PL	79,00
Hype The Time Quest PL	39,00
N IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
IceWind Dale:Heart of Winter, Dod.PL	39,99
IF-22 v.5	29,00
IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	39,99
IM1A2 Abrams	39,00
Imperium Azteków PL	19,90
Incubation PL	19,90
Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
Industry Giant	39,00
Invictus PL	29,90
Iron Strategy PL	19,90
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 PL	24,90
Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL	29,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
Kao Kangurek PL	49,00
Kapitan Pazur PL	59,00
King Quest V	21,00
Kleopatra PL	49,90
H Knights & Merchants 2:	
Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
Koszykówka Manager 2001 PL	99,00
Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
Larry Collection PL	49,00
Larry 7 PL	49,99
Last Bronx	29,99
Lego Alpha Team PL	99,00
Lego Creator 2:Knights Kingdoms PL	99,00
Lego Creator PL	99,00
Lego Friends-Przyjaciółki PL	99,00
Lego Legoland PL	99,00
Lego Loco PL	99,00
Lego Racer PL	99,00
Lego Rock Raiders PL	99,00
Lego Stunt Rally PL	99,00
Lego Szachy PL	99,00
Lemingi Rewolucja PL	49,99
LEW LEON	19,90
Lieth-World Spiral PL	24,90
Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,99
Majesty PL	79,00
Max Payne PL	99,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,99
MDK PL	19,90
Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
Metal Gear Solid	169,00
Midnight Racing PL	19,90
Might & Magic VII PL	20,00
Might & Magic VIII PL	49,90
Millenium Racer	19,99
N Monopoly Tycon	159,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
Mortyr PL	24,90
MOTO RACER	30,00
MOTO RACER 2	45,00
Z Moto Racer 3	129,00
Myst 3: Exile PL	99,00
Z Myth III: Era Wilka PL	99,00
Myth- the Fallen Lords	39,90
Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Nascar Racing 2	21,00
Nascar Racing 4	99,00
NBA 2000	45,00
NBA 2001	119,00
NBA 99	45,00
Need For Speed 3:Hot Pursuit	45,00
Need For Speed 4	45,00
Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
NHL 2000	45,99
NHL 2002	129,00
No One Lives Forever	79,00
Nocturne	49,00
Nox	45,00
Oil Tycoon PL	19,99
Operation Flashpoint PL	99,99
N Orientalne Noce PL	49,90
Original War PL	29,90
Panzer Dragon	29,99
Panzer General 3D	49,00
Panzer General 3D: Scorched Earth	99,00
Passage 3 PL	39,95
Z Persian War	79,00
Phantasmagoria 2	39,00
PINBALL 3D Ultra	21,00
Pizza Connection 2 PL	79,99
Pizza Syndicate PL	19,99
N Planescape Torment Srebrna Edycja PL	69,99
H Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
Pompei PL	19,90
Z Pool of Radiance 2 PL	129,00
Populous 3:The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
Pro Rally 2001 PL	49,90
Project IGI	139,00
Przygody Ryśka:	
Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat)	29,90
Puzzle Station PL	39,95
Quake 3 Team Arena	99,00
Quake 3 Arena	99,00
Quake: Ultimate Collection	179,00
Railroad Tycoon 2 PL	69,00
Z Rainbow 6 Rogue Spear:Black Thorn PL	99,00
Rainbow 6: Covert Ops Essentials	99,00
Z Rajska Wyspa (dod. do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Rally Championship Extreme PL	99,00
Rally Trophy PL	79,99
Rayman 2 PL	69,00
N Rayman M PL	69,00
Reah PL	99,95
Reah PL DVD	59,90
N Real War PL	49,90
RED ALERT	45,00
Red Faction	49,00
Resident Evil 3	79,90
H Return to Castle Wolfenstein	169,99
Ring (the) PL	29,90
ROAD RASH	30,00
Robbo Millennium PL	49,90
Roland Garros	79,90
Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,99
Sacrifice PL	49,99
Saga Rage of Vikings PL	19,90
Z Salt Lake 2002	129,00
Schizm PL	99,90
Schizm PL wersja DVD	99,90
SCREAMER 2 PL	19,90
Sega Worldwide Soccer	29,99
Serious Sam PL	69,00
Z Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
Settlers 4 PL	99,99
Settlers I PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Z Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
Z Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Sheep PL	79,00
Shogun PL	99,00
Shogun: the Mongol Invasion PL	79,00
Silent Hunter Commander Edit.	49,99
N Silent Hunter II PL	99,00
SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 2000	30,00
Sims Balanga+ Światowe Życie (dod.)	119,99
Sims PL	109,00
N Sims PL + 3 dod. (Bravo)	199,90
Sims Randka PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims PL	79,00
Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159,00
Sims+Sims Światowe Życie (dod.)	139,00
Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
Simsala Grimm: Dzielny Krawczyk PL	59,90
Simsala Grimm: Titelitury PL	59,90
Soldier of Fortune	119,00
Sonic 3D	49,00
Soul Reaver (Legacy of Kain)	39,99
N Soul Reaver 2	129,00
Spearhead	29,00
Speedway '99 PL	29,90
Speedway Championship	79,00
Spiderman	159,00
Star Wars: Epis I: Phantom Menace	79,90
Star Wars: Epis I: Racer -nowa cena	79,90
Star Wars Episode1: Battle for Naboo	189,00
Star Wars: Force Commander,CD	79,90
Star Wars Jedi Knigh -Mysteries of Sith	79,00
Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
Star Wars: X-Wing Alliance	99,00
Star Wars: X-Wing Collectors Series	79,00
Star Wars: X-Wing vs Tie Fighter +Balance of Power	99,00
Starcraft + Brood War	50,00
Sting(the) PL	79,90
Stunt GP PL	49,99
Stupid Invaders PL(Głupki z kosmosu)	50,00
Sub Command	129,00
Sudden Strike PL	99,99
Super Taxi Driver	29,00
Superbike 2000	45,00
Superbike 2001	129,00
SWAT 3D: Edycja PL	49,90
Sydney 2000 - Olympic Games	99,99
Szachy 1998 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Target PL	39,00
Team Apache	69,95
Test Drive 6 PL	19,90
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Theocracy PL	49,00
Thief II-the Metal Age	79,99
Throne of Darkness PL	129,00
Time Warriors PL	24,90
Toca	19,90
Tomb Raider 3	59,00
Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider II	39,90
Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
Tony Hawk 2	169,00
Toon Car PL	19,90
N Trade Empires PL	69,00
Traffic Giant Gold PL	29,90
Train Simulator	169,00
Tribes 2	99,00
Troma Project PL	29,90
Tropico PL - nowa cena	99,00
Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Twierdza PL Gold (Stronghold+kubek)	129,00
Tzar PL	19,90
USAF	45,00
Vampire the Masquerade: Redemption	69,00
Virtua Cop 2	29,90
Virtua Fighter 2	29,99
Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	50,00
Worms Armageddon PL	69,00
WORMS UNITED,CD	39,90
Worms World Party PL	79,99
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu PL	129,00
ZOO Tycoon	119,00

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. **TESTY** - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

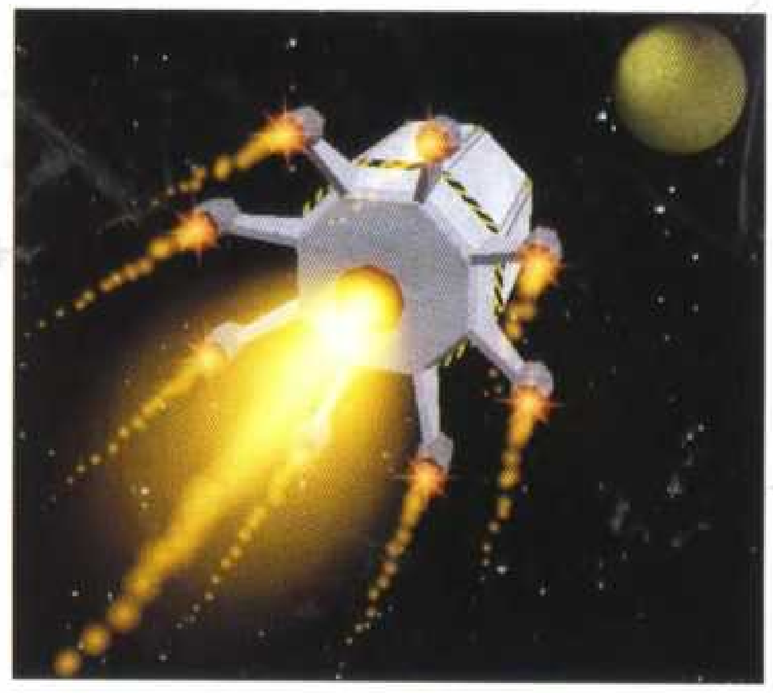
HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

COLOBOT

Jak zdobywano Dziki... kosmos

Od czasu psa Łajki i udanego lotu Gagarina, kosmonautyka ma się coraz lepiej. Dziwnym trafem ten pozytywny obraz rozwoju naukowego nie dociera do branży komputerowej. Tutaj kosmos służy głównie jako baza wypadowa dla krwiożerczych obcych, miejsce zakładania kolonii po zniszczeniu Ziemi, lub też jako scena dla podróży wesołej załogi statku Enterprise. Co się jednak stało z pionierami, którzy przecierali nowe szlaki dla ludzkości? Częściowej odpowiedzi udzielają autorzy gry Colobot, ale niestety w ich wykonaniu bycie astronautą to zajęcie niezwykle nudne.

Maciej Jasiński



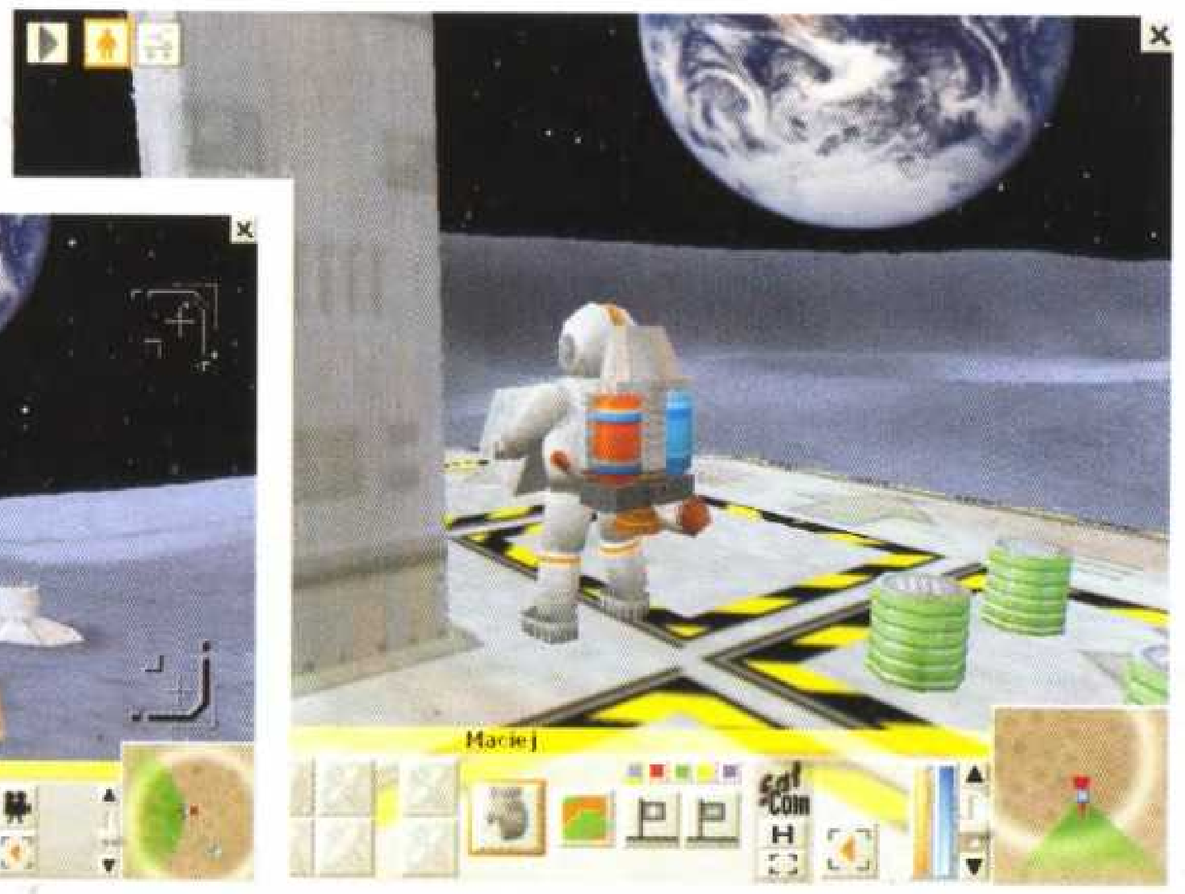
W grze **Colobot** pojawia się standardowy zestaw różnorodnych trybów zabawy. Jest wśród nich „gra wolna" pozwalająca na swobodne zwiedzanie odkrytego globu oraz dwa rodzaje pojedynczych misji określane jako „zadania" i „wyzwania". Do tego dorzucono jeszcze kampanię, która jak to zazwyczaj bywa, powinna być najciekawszym trybem. Powinna ale nie jest, choć poziom niektórych składających się na nią zadań i tak bywa lepszy niż w pojedynczych misjach.

W kampanii Twoja kariera kosmonauty rozpoczyna się jeszcze na Ziemi od zapoznania się z tworzeniem obiektów i wyekwipowania rakiety. Tak rozbudowany tutorial mógłby już poważnie zdenerwować każdego gracza. Tym bardziej, że nie da się opuścić wprowadzenia, a dostęp do kolejnych rozdziałów kampanii jest możliwy tylko po ukończeniu wszystkich wcześniejszych zadań. Oczekiwałem tym samym, że już w kosmosie od razu zabiorę się do właściwego działania. Jednak po dotarciu na Księżyc pojawiły się misje w rodzaju „znajdź cztery brązowe kuleczki" czy „potrenuj latanie". Na domiar złego, gdy potrenowałem już latanie, następne zadanie brzmiało „potrenuj latanie jeszcze trochę".

Okazuje się, że do konstrukcji każdego robota czy budynku wystarczy niewielka skrzyneczka i promień lasera. Bonanzą jest w tym przypadku minerał o nazwie titanium, który w postaci brązowych bryłek odnajdziesz w kosmosie. Odpowiednio przetworzony, przekształca się w dowolną strukturę. Jednakże tylko na początku pasjonuje celebracja z jaką warsztat produkuje roboty, a Twój astronauta buduje przy użyciu lasera. Później, gdy po raz setny oglądasz taką samą scenkę, pożądasz tylko jakiegoś klawisza, który przyspieszałby działanie.

Tym bardziej szkoda, że nieudolność autorów w konstrukcji zadań przytłumiła kilka znakomitych elementów. Jest wśród nich chociażby latanie przy użyciu odrzutowego plecaka czy ustawianie kamery na widok z perspektywy dowolnego pojazdu. Nawet skomplikowane programowanie robotów może sprawiać sporo satysfakcji, gdy opanuje się zestaw komend i system ich wprowadzania.

Najmocniejszą jednak stroną gry **Colobot** jest jej oprawa graficzna. Podczas swych kosmicznych wypraw odwiedzisz wiele różnorodnych globów, obejrzysz kilkadziesiąt uroczych budynków i robotów oraz nieco niesympatycznych stworzonek, które na powierzchni planet były na długo przed Tobą. Każdy z tych elementów został starannie dopracowany i śmiało można stwierdzić, że sama obserwacja działań kosmonautów jest jedną z największych zalet gry **Colobot**. Znacznie gorzej jest z grywalnością, a produkcja ta powinna spodobać się głownie młodszym odbiorcom. Jak powiedział Edwin E. Aldrin stając 33 lata temu na powierzchni Księżyca – „piękny widok... wspaniałe pustkowie". ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ zróżnicowana grafika

WADY:

– schematyczność misji
– nieciekawa konstrukcja kampanii

Cena: 49,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 1/02	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 95, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Epsitec* **wydawca:** *Epsitec*
polski dystrybutor: *Manta*

http://www.colobot.com

7

WARTO ZAGRAĆ

HEROES CHRONICLES

Kolejne kampanie do Might and Magic 3

Czy gra komputerowa jest w stanie służyć jako środek terapeutyczny? Z całą pewnością można tu zalecić dwie kolejne odsłony z cyklu Heroes Chronicles, czyli „Podbój podziemi" i „Wojowników pustkowi". Działają lepiej od chemikaliów zawartych w tabletkach nasennych.

Vicor

Chwaliłem przed miesiącem dwie pierwsze kampanie wydane w cyklu **Heroes Chronicles**, „Szarżę smoków" i „Władców żywiołów" i wygląda na to, że na tym pochwały się skończą, albowiem reszta przyprawia o senność, w której nawet nie ma się co przyśnić.

Może zresztą trafiła mnie damska przypadłość i byłem niedysponowany, więc gwoli sprawiedliwości przeanalizujmy rzecz po mile przespanym poranku.

„Podbój podziemi"

Nasz znajomy barbarzyńca Tarnum, jak głosi kawałek wstępu, postanowił zażyć „rycerskiego rzemiosła". Chwała mu wiekuista, ale od początku widać, że najlepiej wychodzi mu szycie z łuku, co w etosie „rycerskiego rzemiosła" było przypadłością niezbyt chwalebną przecież.

Pierwszy etap kampanii to indywidualne szkolenie Tarnuma, rozstrzelanie kilkudziesięciu szkieletów i na deser flirt z arcydiabłami. Nieźle, jak na rozruszanie, cieka-we – co będzie dalej.

Dalej – Tarnum dobiera sobie dwóch towarzyszy pancernych i wespół zespół rozwalają następny tysiąc szkieletów.

Jeszcze dalej – kolejny labirynt podziemi, w nim – co za niespodzianka! – dwa tysiące szkieletów i parka niesamowitych arcydiabłów.

I tak dalej. Do końca. A wszystko w coraz bardziej zawiłych i tylko tą zawiłością od siebie różniących się labiryntach. Podobno na bezsenność pomaga liczenie baranów. Podbój podziemi udowadnia empirycznie, że rachowanie szkieletów i arcydiabłów to metoda równie skuteczna.

„Wojownicy pustkowi"

Na tę część ostrzyłem sobie zęby, bo wyglądało, że Tarnum przestanie wydziwiać magią i rycerstwem, wróci do korzeni i znów będzie porządnym barbarzyńcą. Wrócił i został – ostatnim barbarzyńcą. Oczywiście na początku musi wykosić innego barbarzyńskiego pretendenta do tronu, ale potem otwiera się przed nim niczym nie skażona kariera brodzenia po bagnach w pogoni za gnolami i hydrami chaosu jako premią.

Ma to nawet urok w zaraniu kampanii, ale osiem kolejnych misji przypomina sławne tasiemcowe seriale telewizyjne. Jeżeli twórcy gry wyszli z założenia, żeby popularność mydlanych oper przenieść na peceta, to eksperyment zakończył się pełnym sukcesem.

W finale kampanii, co prawda, ocknęła się we mnie iskierka nadziei, bo Tarnuma opuszczają przyjaciele i ostatnie starcie ma zaszczyt stoczyć sam jak palec, ale tu dopiero wyszło na wierzch bezsensowne założenie całego cyklu. Otóż we wszystkich czterech historiach „nie wolno stracić Tarnuma". Piękne to i nadobne, ale w praktyce wygląda tak, że bitwę z jego udziałem można toczyć tylko przy stuprocentowej pewności zwycięstwa. W przeciwnym razie program wyłazi do desktopu i musisz maniakalnie wracać do starych sejwów. Każdy zdrowo myślący gracz po pięciu minutach wpadnie na myśl, żeby po prostu walczyć innymi bohaterami, a wielebnego Tarnuma odstawić do zbierania po kątach drewna, kamieni i reszty minerało-złotodajnych śmieci. To zupełne nieporozumienie, żeby główny bohater cyklu, wielki heros Tarnum, całą kampanię służył jako miotła, co najwyżej bohatersko przekuwając znalezione złoto na własne punkty doświadczenia. Z drugiej strony – toczenie bitew ze stuprocentową pewnością zwycięstwa, to też zupełny bezsens.

Reasumując – z całą pewnością Tarnum to nie Conan, ale miejmy nadzieję, że nie całe barbarzyństwo zeszło na psy i ocknie się jeszcze, może w niecierpliwie oczekiwanych przeze mnie ***HoMM 4***. ❐

Cena: 59 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 166, 32 MB RAM*

producent: *New World Computing* **wydawca:** *3DO*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.3do.com

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ wspólny główny bohater
+ niezłe bitwy

WADY:
– zbyt krótkie kampanie
– mało zróżnicowane misje
– scenariusz tylko w teorii

ATLANTIS 3 NOWY ŚWIAT

Francuskie przygodówki kontraatakują

Od ponad roku mówiło się o rozpoczęciu prac nad kolejną, trzecią już częścią Atlantis. Poprzednie dwie gry z tej serii przyniosły firmie Cryo Interactive dużą sławę. Żaden pasjonat przygodówek nie mógł przejść obok tej gry nie wykazując choćby cienia zainteresowania. Czy stworzenie kolejnej części miało sens? Czy nie jest to wyłącznie bezczelna próba wyciągnięcia pieniędzy od graczy? Czy warto poświęcić jej czas? Na te właśnie pytania postaram się odpowiedzieć w poniższym tekście.

Arkadiusz Matczyński

Drogocenna czaszka

Trzecia część gry pozwala na wcielenie się w postać kobiety, młodej pani egiptolog, która próbuje odnaleźć mityczne miasto, prawdopodobnie zbudowane przez starożytnych Egipcjan. W czasie swych poszukiwań, przemierzając pustynię swoim terenowym pojazdem, bohaterka ulega wypadkowi. Samochód bezpowrotnie zostaje zniszczony, a droga do celu jest jeszcze daleka. Kobiecie z pomocą przychodzi niejaki Tuareg, ratując ją z opresji. Jak się okazuje mężczyzna ów jest pustelnikiem, który po stracie całej rodziny postanowił zamieszkać na pustyni z dala od wszelkiej cywilizacji. Zmierzał on właśnie w kierunku studni przejętej przez grupę uzbrojonych mężczyzn. Bohaterka, z braku innej alternatywy, postanawia mu towarzyszyć, przypadkiem zaś okazuje się, że miejsce, do którego zmierza Tuareg to właśnie ruiny osiedla poszukiwanego przez panią egiptolog.

Przemierzając pustynne otoczenie, bohaterka trafia do świata egipskiej Księgi Umarłych, w którym bardzo silnym piętnem odcisnął się duch Atlantydy. Mieszkaniec Atlantis z ery faraonów wyjawi jej istnienie pewnego niezwykle ważnego artefaktu: kryształowej czaszki, która pochodzi jeszcze z czasów Króla Salomona. Przedmiot ów zaginął dawno temu i nikt do tej pory go nie odnalazł. Nasza bohaterka postanawia jednak zmienić ten stan rzeczy.

Klasyka gatunku

Jak wspomniałem na wstępie **Atlantis 3** jest typową przygodówką z bajeczną grafiką, ciekawą fabułą i mnóstwem zagadek. Zagadek niejednokrotnie nie tyle trudnych, co zaskakujących. Sporo czasu zajęło mi przykładowo wykombinowanie sposobu na opuszczenie pewnego pomieszczenia. Jakież było moje zdziwienie, gdy odkryłem, że jedynym wyjściem jest dosiąście ukrytego w owym miejscu ptaka i wyfrunięcie stamtąd przy jego pomocy.

Atlantis należy do tego typu przygodówek, w których nic nie dzieje się nagle. Nie trzeba się spieszyć, czy walczyć, tylko uzbroić się w cierpliwość i zmobilizować do nieco tęższej pracy swoje szare komórki. **Atlantis 3** pod względem tempa rozwoju akcji można spokojnie porównać do takich tytułów jak ***Reah***, ***Schizm***, ***Riven***, czy ***Faust***.

Największym mankamentem **Atlantisa** jest sposób porozumiewania się z napotkanymi postaciami. Podobnie jak we wcześniejszych częściach, zastosowano te same niewygodne ikony. Niewygodne, gdyż każde pytanie jest strzałem na oślep, zadawanym wyłącznie dlatego, że istnieje taka możliwość. Nie jest to dobre, gdyż widzisz wyłącznie obrazki i dopiero po kliknięciu w wybraną ikonkę, dowiadujesz się, jakie zadałeś pytanie. Przydałaby się chociaż możliwość poznania treści pytania przed jego wykorzystaniem. Zda-

rzają się bowiem wypowiedzi nie na miejscu, które wręcz mogą przyczynić się do niepomyślnego zakończenia gry. Dlatego zanim zaczniesz rozmawiać z napotkanymi osobami, radzę zawsze zapisać stan gry. Na szczęście tę akurat opcję znacznie usprawniono. W poprzednich częściach sejwowanie odbywało się automatycznie, bez możliwości ingerencji gracza. Tym razem możesz w dowolnym momencie wejść do menu i dokonać zapisu.

Sterowanie nie zmieniło się w stosunku do poprzednich części. Poruszanie polega na jednym kliknięciu myszką we wskazany kierunek. We wszystkich miejscach można się rozglądać na wszystkie możliwe strony. Mówiąc krótko, gra bazuje na tym samym engine Omni 3D, jaki został zastosowany w poprzednich częściach serii. Widocznie sprawdzonych metod się nie zmienia i słusznie.

O grafice rozpisywać by się można długo, wystarczy rzut oka na zamieszczone screeny by wyrobić sobie opinię. Bajeczna, ślicznie renderowana grafika z przepięknymi postaciami i realistycznymi elementami krajobrazu. Będziesz miał między innymi okazję podziwiać świat egipskiej Księgi

Z pewnością warto

Odpowiedź na pytania postawione we wstępie jest prosta. **Atlantis 3** zdecydowanie warto się zainteresować. Świetny klimat i mnogość ciekawych zagadek sprawią, iż spędzisz przy tej grze niezapomniane chwile. Na moje oko **Cryo**, po okresie stagnacji, znów wraca do mistrzowskiej formy. ❐

Umarłych, Bagdad niczym z „Opowieści tysiąca i jednej nocy", pustynię Hoggar, a także Syberię z epoki paleolitu.

Przygodom towarzyszy także świetna muzyka oraz efekty dźwiękowe. Firma **Im Group** stanęła na wysokości zadania i dała świetny polski dubbing. W wersji na DVD istnieje dodatkowo możliwość wyboru języka (polskiego lub angielskiego). Do produkcji gry zatrudniono same gwiazdy. Ścieżkę muzyczną skomponował David Rhodes, gitarzysta zespołu Petera Gabriela. Z kolei w postać głównej bohaterki wcieliła się aktorka Chiara Mastroianni, córka Catherine Deneuve i Marcello Mastroianni.

W SKRÓCIE

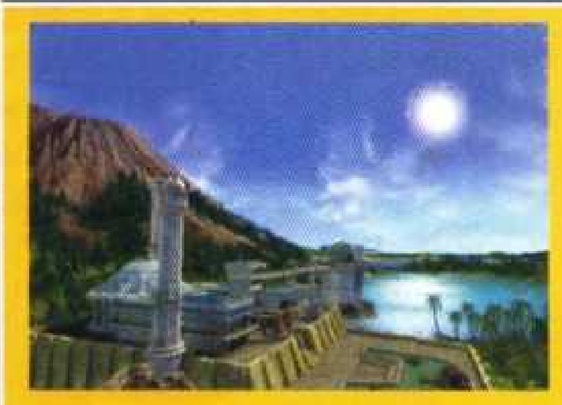
ZALETY:

+ świetna oprawa audiowizualna
+ polska wersja językowa
+ liczne i ciekawe zagadki

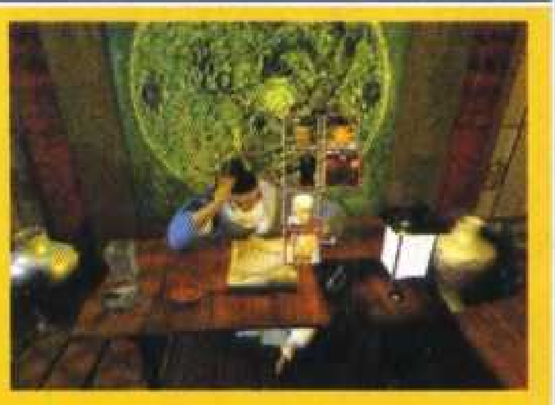
WADY:

– udziwniona komunikacja z postaciami

HISTORIA GIER SERII ATLANTIS



Atlantis: The Lost Tales to pierwsza gra serii. Ukazała się w roku 1998. W grze wcielasz się w postać młodego Setha, który przybywa do królewskiego pałacu, aby dołączyć do świty królowej. Kiedy okazuje się, że królowa zwiedzająca w tym czasie wyspę zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach, otrzymujesz polecenie przeprowadzenia prywatnego śledztwa w tej sprawie.



Atlantis 2 ukazała się w 1999 roku. Gra przenosi Cię w okres średniowiecza, w okolice roku 1043 do Tybetu. Wcielasz się w osobę Tena, młodego Tybetańczyka, który zawędrował w odludne miejsce, odnajdując w cichej kotlinie atlantycki statek. Na jego pokładzie młodzieniec ów spotyka Strażnika Kryształu, który zdradził mu iż on sam jest Szafarzem Światła i ma do wypełnienia misję, która zawiedzie go do różnych zakątków Ziemi.

Cena: 79 zł	Wersja polska	Demo:	PRZYGODOWA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 333 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Cryo Interactive* **wydawca:** *Cryo Interactive*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.atlantis.cryogame.com

WARTO ZAGRAĆ

TRADE EMPIRES

Trudny egzamin z ekonomii

Wiele widzieliśmy gier ekonomicznych łączących proces zarządzania ze stopniową ekspansją terytorialną, czyli, unikając eufemizmów – drapieżnym podbojem. Większość tytułów z gatunku symulacji ekonomicznych miało wkomponowany element militarny, polityczny, dyplomatyczny, czy szpiegowski. W tym względzie Trade Empires zdecydowanie się wyróżnia – odrzucono bowiem wszystkie poboczne aspekty rozgrywki, co w efekcie daje nam grę ekonomiczną najczystszej wody.

baRTeS

Pogmatwana praktyka a proste prawidła

Parafrazując jeden z billboardów okupujących ostatnimi czasy nasze miasta: „Jeśli Ci się wydaje, że kupić tanio a sprzedać drogo to taka prosta sprawa, to masz rację – wydaje Ci się"; tak pokrótce wypadałoby opisać wrażenia z gry w **Trade Empires**. We wszystkich dostępnych scenariuszach najważniejszym elementem nabijania własnej kabzy jest właśnie kupowanie towarów lub surowców poniżej ceny bazowej, następnie żwawe przetransportowanie ich na rynki zbytu i szybkie upłynnienie po możliwie najwyższej cenie. Prosty schemat, nieprawdaż? Niezupełnie, inaczej wszyscy jak jeden mąż stalibyśmy się Rockefellerami, a póki co się na to nie zanosi.

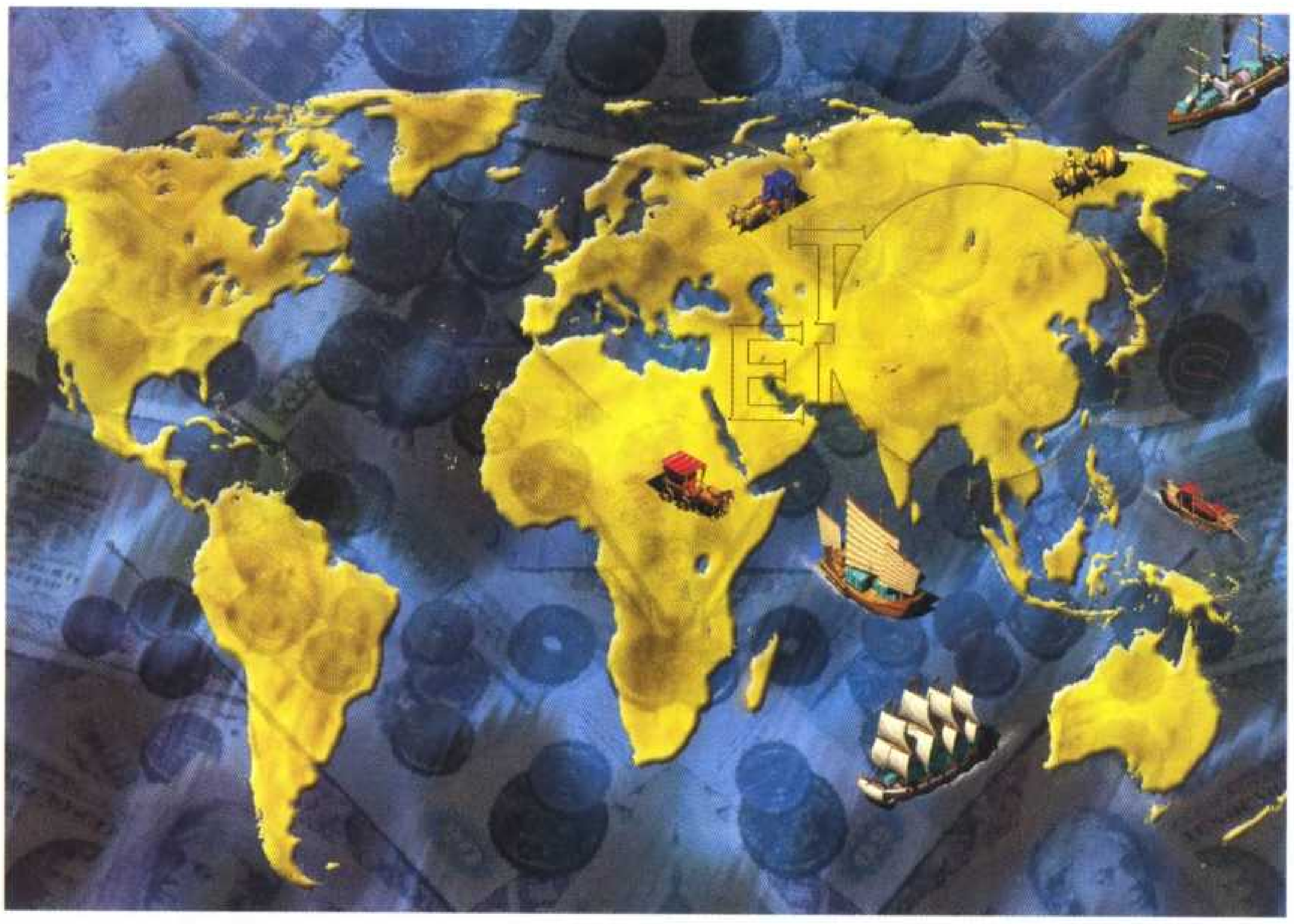
Trade Empires szybko potrafi pozbawić złudzeń biznesmenów pokroju tych, których herbem były swego czasu skrzyżowane rakiety tenisowe na białym tle, wyszyte na skarpetach. W ogóle zanim przystąpisz do głównej rozgrywki, koniecznie przejdź kilkustopniowy samouczek, albowiem dobra znajomość interfejsu i choćby podstaw prawideł rządzących ekonomią gry pozwoli później uniknąć wielu frustrujących chwil.

Łatwe trudnego początki

Do wyboru masz dziewiętnaście scenariuszy rozgrywanych w różnym czasie historycznym: od starożytnych Chin, Mezopotamii, Grecji i Rzymu, poprzez średniowieczne szlaki handlowe, a kończąc na rewolucji przemysłowej w Anglii i Niemczech. Poziom trudności wyznaczony jest ilością konkurujących rodzin kupieckich oraz rokiem rozpoczęcia zabawy – im bardziej rozwinięta cywilizacja, tym trudniej zapanować nad rynkiem. Początki na ogół do najtrudniejszych nie należą: wystarczy ustalić kilka najważniejszych szlaków handlowych, nająć dobrych kupców oraz bacznie obserwować balans między popytem i podażą. Potem zaczynają się schody. Co i rusz otrzymujesz informacje o nowinkach technologicznych, a dzięki rozwojowi masz szansę usprawnić i zmodernizować komunikację na szlakach (szybsze środki transportu, lepsza nawierzchnia). Szczególnie ten drugi aspekt przyprawia o ból głowy: w pewnym momencie wyczerpiesz limit kupców (30) i tylko sprawne obsługiwanie tras handlowych zaspokoi wzrastające potrzeby Twoich obywateli. Zapragną oni, na przykład, luksusowych towarów, które są dostępne tylko w innym regionie, więc nie pozostanie Ci nic innego, jak założyć tam placówkę. Rywale, rzecz jasna, będą próbowali Cię zniszczyć, wykupując niezależnych producentów i zakładając swoje placówki na Twoim terytorium.

Tęsknota za biurokracją

Jeśli utrzymasz się wystarczająco długo na rynku, zauważysz, że na pewnym etapie rozwoju sprawowanie kontroli nad całym imperium staje się trudne, żmudne, by nie powiedzieć uciążliwe. Każdą osadę z osobna należy w miarę często odwiedzać, a to dlatego, że potrzeby pracujących i mieszkających tam ludzi zmieniają się jak w kalejdoskopie. Jeśli przestaniesz spełniać ich żądania, to najprawdopodobniej się wyprowadzą, albo, jeśli



nie dostosowałeś trasy do wymogów produkcyjnych, przestaną pracować. W **Trade Empires** brakowało mi opcji większej decentralizacji, którą można by uzyskać dzięki włączeniu do rozgrywki gubernatorów lub zarządców kierowanych na zasadzie dyrektyw, a oni z kolei zadbaliby o szczegóły i zdawali okresowe raporty z implementacji poleceń. Tymczasem, jako że gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym (choć szybkość biegu czasu można regulować), niezbędne jest częste korzystanie z pauzy, inaczej zagubisz się w chaosie produkcyjno-dostawczym. Z pomocą przychodzą tutaj trzy rodzaje map (zobacz: ramka obok) pozwalające na ogarnięcie sytuacji w regionie oraz jego okolicach. Opcję tą ostatnio napotkałem w ***Tropico*** i w sumie szkoda, że firma **Frog City** nie zapożyczyła z tamtej wyśmienitej gry innego rozwiązania, to jest corocznych wyników, sprawozdań i wykresów dotyczących postępu ekonomicznego. W **Trade Empires** niezwykle trudno jest dopatrzeć się wymiernych efektów swojej polityki pieniężnej, przy czym dotyczy to szczególnie długofalowych planów gospodarczych. Jedyny sposób sprawdzania swojej zasobności, to ilość pieniędzy zgromadzonych na koncie i życiowy dorobek kupców, a to jednak trochę mało, jak na grę skoncentrowaną wyłącznie na ekonomii.

Na zakończenie chciałbym zwrócić uwagę na aspekt, który bardzo mnie zaskoczył in plus: chodzi mianowicie o to, że **Trade Empires** pozwala grać w kilku wersjach językowych i choć firma **Play It** przygotowała bardzo dobrą polską wersję językową, to jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by grać w wersji angielskiej. Takie rozwiązanie wydaje się optymalne i dobrze by było, gdyby stało się wzorem dla innych tytułów. Mając na względzie powyższe oraz fakt, że skuteczne panowanie nad rynkiem **TE** to duże wyzwanie dla szarych komórek, uważam, że warto na **Trade Empires** spojrzeć przychylnym okiem. ❐

FLOTA HANDLOWA

Galley
ładowność: 5
szybkość: . . . .**średnia**

Hipoym
ładowność: 8
szybkość: . . . .**średnia**

Merchant Galley
ładowność: 8
szybkość: . . . .**średnia**

Gaulos
ładowność: 9
szybkość: . . . .**średnia**

Caravel
ładowność: 10
szybkość: . . . .**średnia**

Carrack
ładowność: 12
szybkość: . . . .**średnia**

Junk
ładowność: 12
szybkość: . . . .**średnia**

Clipper
ładowność: 12
szybkość: . . . . . .**duża**

Galleon
ładowność: 15
szybkość: . . . .**średnia**

Indiaman
ładowność: 18
szybkość: . . . .**średnia**

Steamship
ładowność: 20
szybkość: . . . . . .**duża**

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wiarygodna symulacja praw rządzących rynkiem
+ dobre tłumaczenie

WADY:

– brak opcji wieloosobowej
– zbyt monotonna rozgrywka

Cena: 69 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB

producent: *Frog City* **wydawca:** *Take 2 Interactive*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.take2games.com

STRATEGICZNA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

HOUSE OF THE DEAD 2

Horror w kiepskim stylu

Już od jakiegoś czasu firma Empire Interactive raczy nas namiętnie konwersjami przebojów z automatów do gier, z których niestety większość prezentuje marny poziom. Do grona owych „upadłych" programów dołączył niedawno House of the Dead 2, pierwotnie stworzony przez firmę SEGA. Tytuł ten zalicza się do gatunku horroru i faktycznie, podczas gry przeżyłem chwile grozy, bynajmniej jednak nie spowodował tego klimat zabawy.

Elektryczny

Podczas gry wcielasz się w rolę agenta specjalnego o imieniu James, który dowiaduje się, że jego kolega „Pan G" wpadł w tarapaty walcząc w mieście z hordami zombiaków. Oczywiście nasz bohater momentalnie pakuje się w tarapaty i z pomocą swej wiernej pukawki rusza na spotkanie koszmarowi, któ-ry, jak dowiadujemy się mimochodem, wywołał jakiś bardzo niemiły i ociupinkę stuknięty biznesmen.

House of the Dead 2 pozwala spróbować swoich sił w kilku trybach gry. Pierwszy z nich to trening, w którym po kolei możesz zaliczać różne zadania sprawdzające Twoją celność, szybkość, itp. Kolejny to Boss, dzięki któremu możesz spróbować załatwić kilku dużych wrogów przy ograniczonej ilości czasu. Dalej mamy tryby Arcade oraz Original, które stanowią zasadniczą część gry, różnią się od siebie zaś tym, że owa druga opcja pozwala na początku dobrać przedmioty, jakie weźmiesz do walki. Wreszcie jest tu również multiplayer, pozwalający dwóm osobom współdziałać w akcji za pośrednictwem sieci lokalnej.

Jak zatem wygląda sama zabawa w **House of the Dead 2**? Otóż cała gra sprowadza się do poruszania celownikiem po ekranie, na którym co rusz wyskakują jakieś bestie, i rozwalania wszystkiego co nawinie się pod rękę. Ekran przewija się przez cały czas i tylko czasem możesz pośrednio zadecydować w którą stronę ruszy dalej James, ratując jegomościa, który wskaże Ci drogę na skróty. Wyciąganie z opresji przerażonych dziewcząt i chłopaczków to również nieodłączny element zabawy. Co chwila w Twoje pole widzenia wbiega rozwrzeszczany człowiek, za którym drałują śliniące się maszkary – jeśli uratujesz takiego ktosia, dostaniesz dodatkowe punkty, kluczyk, bądź apteczkę, jeśli się nie uda, trudno. Przedmioty specjalne można również znaleźć w przeróżnych skrzyniach oraz beczkach, które po rozstrzelaniu odsłaniają czasem jakąś lepszą broń, dodatkowe kredyty, itd. Jak na beztroską rozwałkę w stylu „arkadowym" przystało, w **House of the Dead 2** pod koniec każdego poziomu będziesz musiał stawić czoła jakiemuś bossowi, przy czym każdy z nich ma tylko kilka słabych punktów, co oczywiście sprawia, że trudniej ich ubić niż szarego zombiaka.

Wszystko to nie brzmi nawet tak źle, jest jednak jeden szkopuł. Całej tej zabawie nie towarzyszą właściwie żadne emocje. Gra nawet na najwyższym poziomie trudności jest prosta do bólu. Zombie w ogóle nie straszą, każdego bossa można położyć na łopatki nawet jeśli myszką kierować będziesz stopą, dodatkowo zaś wokół całości unosi się zapaszek tandeciarstwa i taniego efekciarstwa. Powiem tylko, że całą grę da się po kilku próbach przejść w jakieś półtorej godziny i nie wierzę, żeby ktokolwiek chciał później do niej wracać.

Jeśli jeszcze nie odstraszyłem Cię od **House of the Dead 2** dodam jeszcze, że gra ta ma bodajże najgorzej dobrane głosy aktorów, wypowiadających swoje pompatyczne kwestie głosami wyzutymi z wszelkich emocji, sama muzyka zaś pasuje do zabawy równie dobrze jak przebój techno nadaje się na ilustrację muzyczną dokumentu z pielgrzymki papieża. Grafika z kolei to po prostu kicha pod każdym względem – animacja, tła, kolorystyka oraz jakość tekstu – ich wykonanie woła o pomstę do nieba. Jedynie przerywniki animowane wybijają się nieco nad przeciętność.

Ogółem rzecz biorąc ciężko mi polecić komukolwiek **House of the Dead 2**, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że gra ukazała się w wyjątkowo mało atrakcyjnej cenie. Moim zdaniem tak duża kwota to zbyt wiele jak na grę, której skończenie zajmuje półtorej godzinki, bądź krócej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość gry dla dwóch osób

WADY:

– fatalna oprawa audiowizualna
– gra bardzo krótka
– niski poziom trudności
– szybko nudzi

Cena: 129 zł	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	3

Wymagania minimalne: *Pentium 450 MHz, 128 MB RAM*

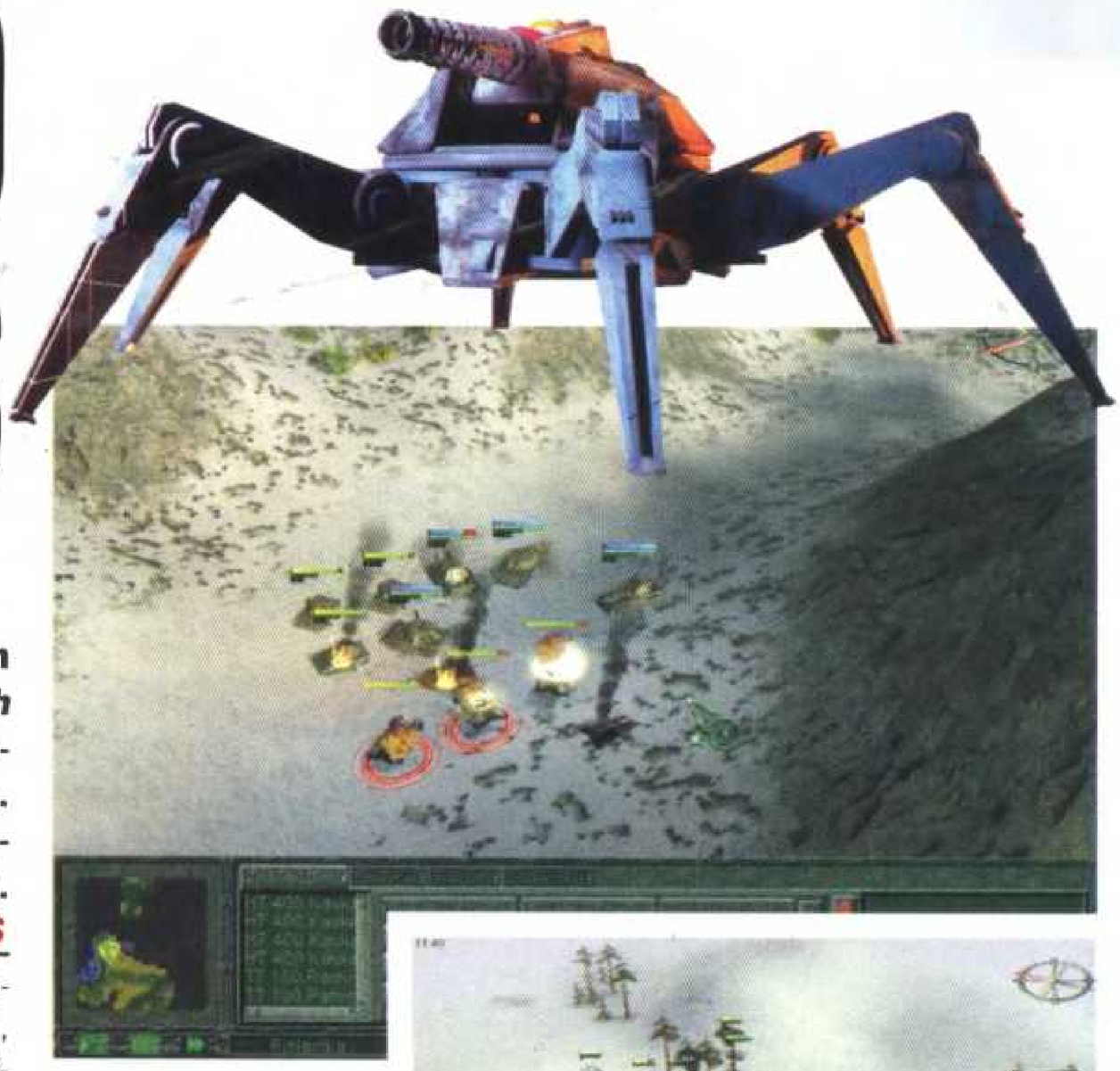
Wymagania zalecane: *Pentium 2*

producent: *SEGA* **wydawca:** *Empire Interactive*
polski dystrybutor: *Techland*
http://www.empireinteractive.com/hotd2

SZKODA CZASU

EARTH 2150 LOST SOULS

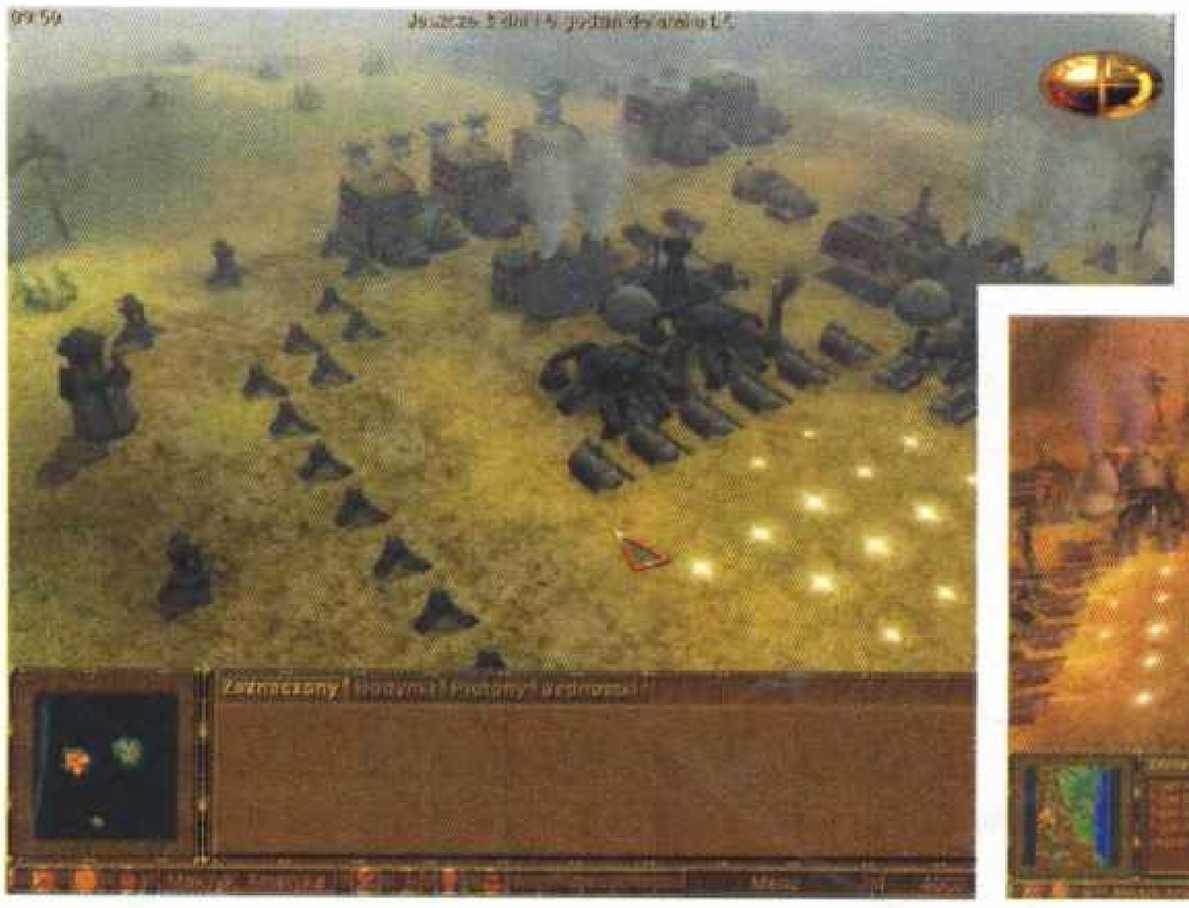
Na spalonej ziemi



Najnowsze dzieło firmy Reality Pump, zatytułowane Earth 2150 Lost Souls, to zestaw dodatkowych misji do *Earth 2150*, prawdopodobnie zamykających cykl traktujący o futurystycznym konflikcie rozgrywającym się na naszej planecie. Program rozwija fabułę E2150 oraz *The Moon Project*, ale co istotne – działa samodzielnie, nie wymagając żadnej podstawki.

baRTeS

Nadchodzi koniec roku 2150, a wraz z nim nadciąga globalna zagłada. Na skutek wieloletnich działań wojennych, kiedy to między innymi niejednokrotnie dochodziło do wybuchów nuklearnych, Ziemia w niewytłumaczalny sposób zmieniła swoją orbitę. Mieszkańcom Zielonej Planety nie pozostało nic innego, jak szukać schronienia na sąsiadujących z naszym globem planetach. Najszybciej udało się skolonizować Księżyc (te wydarzenia obejmowała fabuła ***The Moon Project***), jednak nie dla wszystkich starczyło tam miejsca. Nadszedł więc czas, by pozostałe na Ziemi „zagubione dusze" postarały się o wizy wjazdowe na Marsa. Fabuła w trybie kampanii traktuje właśnie o tej desperackiej próbie ucieczki ze skazanej na zagładę Ziemi – na każde z supermocarstw dominujących na świecie przypada po jednej kampanii, które mogą być rozgrywane w dowolnej kolejności. Za umowną część pierwszą uznano kampanię Eurasian Dynasty, w trakcie której wcielasz się w postać niejakiego Fedorova, członka Specjalnego Oddziału Operacyjnego, oddelegowanego przez cara Vladimira II do ochrony promów kosmicznych. Wkótce okazuje się, że nie zostałeś jednakże zaproszony na pokład i na własna rękę przyjdzie Ci poszukać transportu. Następna kampania, tym razem pod sztandarem Lunar Corporation, dotyczy ochrony tajnego projektu budowy teleporterów potrzebnych do ewakuacji. Tutaj od samego początku trzeba się mocno napocić, by odeprzeć wściekłe ataki wrogów, którzy jakimś cudem odkryli plany Twoich szefów. Wreszcie, jako były minister wojny United Civilized States, będziesz musiał stawić czoło połączonej inwazji UD I LC. Razem cały tryb kampanii oferuje kilkanaście godzin zabawy.



Jeśli chodzi o prowadzenie walki, to **Lost Souls** nie wybiega poza kanon serii ***Earth 2150*** – czyli jest to typowy erteesy, w którym głównym zadaniem gracza jest zniszczenie przeciwników, lub odparcie ich inwazji. Cele te osiąga się dzięki sprawnej organizacji bazy, dostaw, szybkiej produkcji dużej ilości jednostek bojowych i dbaniu o ciągłe rozwijanie technologii. Na pierwszy rzut oka, **Lost Souls** jest dokładną kopią ***Earth 2150*** oraz ***The Moon Project***. Akcja rozgrywa się w trójwymiarowym środowisku napędzonym tym samym silnikiem, co pozostałe części trylogii. Nie spodziewaj się zatem po tej grze niczego nowego – to po prostu kolejny odcinek starej opowieści.

Nie ukrywam, że sam plan tworzenia kolejnego dodatku do ***Earth 2150*** bardzo mnie zdziwił. Co tu dużo kryć, pomysł na tę serię jest już tak mocno wyeksploatowany, jak, nie przymierzając, Polonez Man-JAka. W końcu pierwsza część serii ukazała się ponad dwa lata temu, co dla gier komputerowych stanowi niemalże całą epokę, a tymczasem autorzy oferują nam dzieło doń identyczne. Od tego czasu szczególnie grafika zdążyła się strasznie uwstecznić w stosunku do konkurencyjnych erteesów, a i sam koncept nie jest w stanie natchnąć niczym nowym, orzeźwiającym. Przypuszczam, że znajdzie się rzesza zatwardziałych fanów serii ***Earth***, którzy z przyjemnością sięgną po **Lost Souls**. Z kolei pozostali miłośnicy erteesów naprawdę niewiele stracą, jeśli tytuł ten nie znajdzie się w ich prywatnej kolekcji. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ trzy nowe kampanie
+ ciekawy tryb potyczki

WADY:
– brak świeżych pomysłów
– monotonna grafika

Cena: 39,95 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 333, 64 MB RAM, Windows 95/98, akcelerator 3D 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Reality Pump* **wydawca:** *Jowood*
polski dystrybutor: *TopWare*
http://lostsouls.topware.pl

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

REAL WAR
PRAWDZIWA WOJNA

Wojna nie całkiem realna

Do Real War zasiadałem z pewnymi nadziejami na naprawdę niezłą grę. Według zapowiedzi autorów, ich dzieło zawierać miało sporą dawkę innowacji, tchnących powiew świeżości w skostniały gatunek strategii czasu rzeczywistego i zgodnie z tytułem oferować znaczny realizm rozgrywki. Co otrzymaliśmy? Z pewnością nie odwzorowanie prawdziwej wojny.

Dengar

Pierwsze wrażenie jakie można odnieść po obejrzeniu intra wprowadzającego do gry dotyczy niezwykłej intuicji autorów gry. Otóż osią fabularną stały się zmagania amerykańskiej armii z bliżej nie znaną, zorganizowaną siatką terrorystyczną, zwącą się Niezależną Armią Wyzwolenia. Wygląda to jak odpowiedź przemysłu komputerowego na falę patriotycznego wzruszenia w USA, ale koncepcja gry powstała wcześniej niż dramatyczne wydarzenia 11 września.

Real War to typowa strategia czasu rzeczywistego. Pewne innowacje zaimplementowane przez twórców mają kosmetyczny charakter i nijak nie zmieniają podstawowej koncepcji gry – wyprodukować maksymalnie dużą liczbę jednostek i zarzucić nimi wrogą bazę.

Do wyboru masz dwie kampanie (po 12 misji), misje pojedyncze i tryb multiplayer. Zadziwiła mnie przy tym informacja zaczerpnięta z instrukcji, jakoby „wiele misji oparto na prawdziwych wydarzeniach". Są to chyba wydarzenia prawdziwe jedynie w wyimaginowanym świecie twórców, którzy być może wierzą w swój profetyczny dar.

Same kampanie są króciutkie i najzupełniej liniowe. Często misje w obu kampaniach są tymi samymi tylko, że widzianymi z drugiej strony. Niewiele ciepłych słów mogę również powiedzieć o misjach solowych. Mapy prezentują się niezbyt ciekawie, choć zostały dosyć estetycznie wykonane. Pomysły na fabularne tło poszczególnych epizodów aspirują do najlepszych standardów wyznaczonych przez ***Mytha*** czy ***Sudden Strike***. Jednak po odarciu z pozorów, co zajmuje przeciętnie 10 minut, zadanie sprowadza się do zlokalizowania wrażej bazy i jej unicestwienia.

Z realizmem **Real War** ma tyle samo wspólnego, co rum z rumakiem. Autorzy pokusili się jednak o zebranie kilku ciekawych, znanych już pomysłów które wypada pokrótce przedstawić. Otóż w **Real War** nie musisz eksploatować zasobów, co jakiś czas otrzymujesz bowiem dostawy w punktach zaopatrzenia. Trafiają one do pierwszych wybudowanych struktur, czyli składów zaopatrzenia. Na wielkość dostaw nie mają jednak wpływu Twoje postępy podczas misji, a jedynie ilość wybudowanych składów. Dodam także, że jednostki logistyczne mogą być atakowane, co stanowi wymarzony sposób na zduszenie ekspansji wroga. Punkty zaopatrzenia wraz z energią wytwarzaną przez małe generatory umożliwiają budowanie kolejnych obiektów, jak i tworzenie jednostek. Na plus należy zaliczyć spore możliwości rozbudowy bazy, z drugiej jednak strony poszczególne struktury są do siebie zbyt podobne, co utrudnia szybką orientację w infrastrukturze. W grze występuje ograniczenie ilości możliwych do skonstruowania budynków oraz jednostek tego samego typu. Dopiero po ich zniszczeniu możliwa jest odbudowa arsenału. Niby nie jest to nic złego, jednak owe limity ustalono na zbyt niskim poziomie, przez co nie sposób często przeprowadzić rozstrzygającego ataku.

Real War oferuje po kilka jednostek morskich, powietrznych i lądowych dla obu stron. Mimo odrębnego nazewnictwa cechuje je podobna charakterystyka i możliwości. Wspomniałem o kłopotach w rozróżnieniu struktur, prawdziwą gehennę przeżywa się jednak dopiero przy odpowiedniej selekcji jednostek. Królestwu dla tego, kto w ogniu walki rozróżni bombowiec od myśliwca przechwytującego, czy piechotę od ciężkiej piechoty. Z jednostkami niezmechanizowanymi jest jeszcze jeden dodatkowy problem. Są one zbyt małe, aby można je wygodnie zaznaczać i nimi sterować. Każda z nich ma za to monstrualnie wielki pasek żywotności i symbol doświadczenia. To wszystko stanowi tylko drobne usterki w porównaniu z najgorszym elementem gry, jakim jest fatalny moduł walki. To co wyczyniają jednostki podczas wymiany ognia to istny balet. Po wydaniu komendy ataku ze zdumieniem obejrzałem długie sceny wzajemnej pogoni, zawracania, wymijania, zmian prędkości i innych dziwnych manewrów. Doprawdy trudno uznać za sensowną możliwość wy-

dawania samolotom komend uników i odpalania flar w sytuacji gdy AI steruje nimi tak jakby urządzała pokaz lotniczy. Dodatkowo w razie starcia między wystrzeleniem jakiejś rakiety do trafienia najbliższego samolotu upływa jakaś sekunda, więc trudno jeszcze wydawać indywidualne komendy poszczególnym płatowcom. Poza tym Twoje lotnictwo cechuje nadzwyczajna mobilność. Tak niezwykła, że nigdy nie odnajdziesz jednostki w tym miejscu mapy gdzie ją zostawiłeś. Jeśli zaś pozostawisz w jakimś miejscu grupę, czeka Cię prawdziwy koszmar wyłapywania niesfornych „dezerterów".

Realizm trudno także dostrzec w charakterystykach poszczególnych rodzajów broni. Najgorsze wrażenie wywarła na mnie artyleria, której samobieżne działa wystrzeliwują małe czarne kule lecące z prędkością i po paraboli charakterystycznej dla XVII-wiecznych armat. Z drugiej strony ocena mechaniki gry i samej walki nie może być zdecydowanie negatywna. Jednostki mogą nabywać doświadczenie, mają swoje zmienne morale, niektóre wymagają uzupełnienia broni. Podobał mi się także pomysł z wytwarzaniem rakiet dalekiego zasięgu na okrętach.

W grze odnaleźć można kilka sympatycznych smaczków, jak choćby śmigłowce przeznaczone do zwalczania okrętów podwodnych, które mogą zrzucać boje hydrolokacyjne. Ponadto środowisko cechuje pewna interaktywność, czyli można na przykład budować i burzyć mosty, ale już piechota żadną miarą nie może korzystać z osłon budynków (poza bunkrem). Wygodna jest też możliwość wydawania rozkazu ataku z tak zwanej listy celów, czyli wyszczególnienia jednostek i struktur przeciwnika zlokalizowanych wcześniej przez zwiadowców, czy też wywiad elektroniczny (także satelitarny). Mimo to, grze **Real War** na pewno daleko od realizmu osiągniętego choćby w serii ***Close Combat***.

Na koniec należałoby zająć się oprawą wizualną i dźwiękową. Z tym jest, podobnie jak z rozgrywką, średnio. Plenery, w jakich przyjdzie Ci zmagać się z terrorystami lub US Army są dosyć monotonne, nie wiem także dlaczego rzadki lasek uniemożliwia przejście przezeń piechoty. Bardzo ładnie prezentują się wybuchy i sekwencje zatapiania okrętów. Wśród jednostek najbardziej podobały mi się samoloty, a najmniej wojska pancerne. Wszystkie jednostki tego typu są bowiem bardzo kanciaste i niedopracowane. Wartym wspomnienia elementem jest możliwość płynnego zoomu (odpowiedni suwak), choć grać naprawdę wygodnie można jedynie w maksymalnym zbliżeniu. O muzyce i efektach dźwiękowych nie da się powiedzieć wiele więcej niż to, że są. Typowo wojskowe „łubudubu", dobre do wojskowych capstrzyków.

Real War to gra, w którą można pograć, choć przełomu na pewno nie stanowi. Wśród fanów strategii znajdzie ona zapewne paru wielbicieli, jednak według mnie jej premiera spóźniła się o jakieś dwa lata – wtedy byłby to produkt bardzo dobry, *teraz zaś jest po prostu kolejnym*, zwyczajnym RTS-em. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ aktualna tematyka
+ system punktów zaopatrzenia

WADY:

– nierealistyczny system walki
– kiepsko wyglądające jednostki

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
CD x24, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
CD x24, akcelerator 3D

producent/wydawca: *Simon & Schuster Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.real-war.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Brygada duchów w akcji

Seria ***Rogue Spear***, mimo iż wywarła duże piętno na obrazie gier z gatunku symulacji taktycznych, zaczęła powoli nudzić swoich zwolenników; każdy z kolejnych epizodów był podobny do poprzedniego i tylko fabuła oraz drobne szczegóły w wykonaniu odróżniały je od siebie. Nie powinno zatem dziwić, iż **Red Storm Entertainment** postanowił *spróbować czegoś zupełnie nowego, co z kolei zaowocowało* powstaniem **Tom Clancy's: Ghost Recon**.

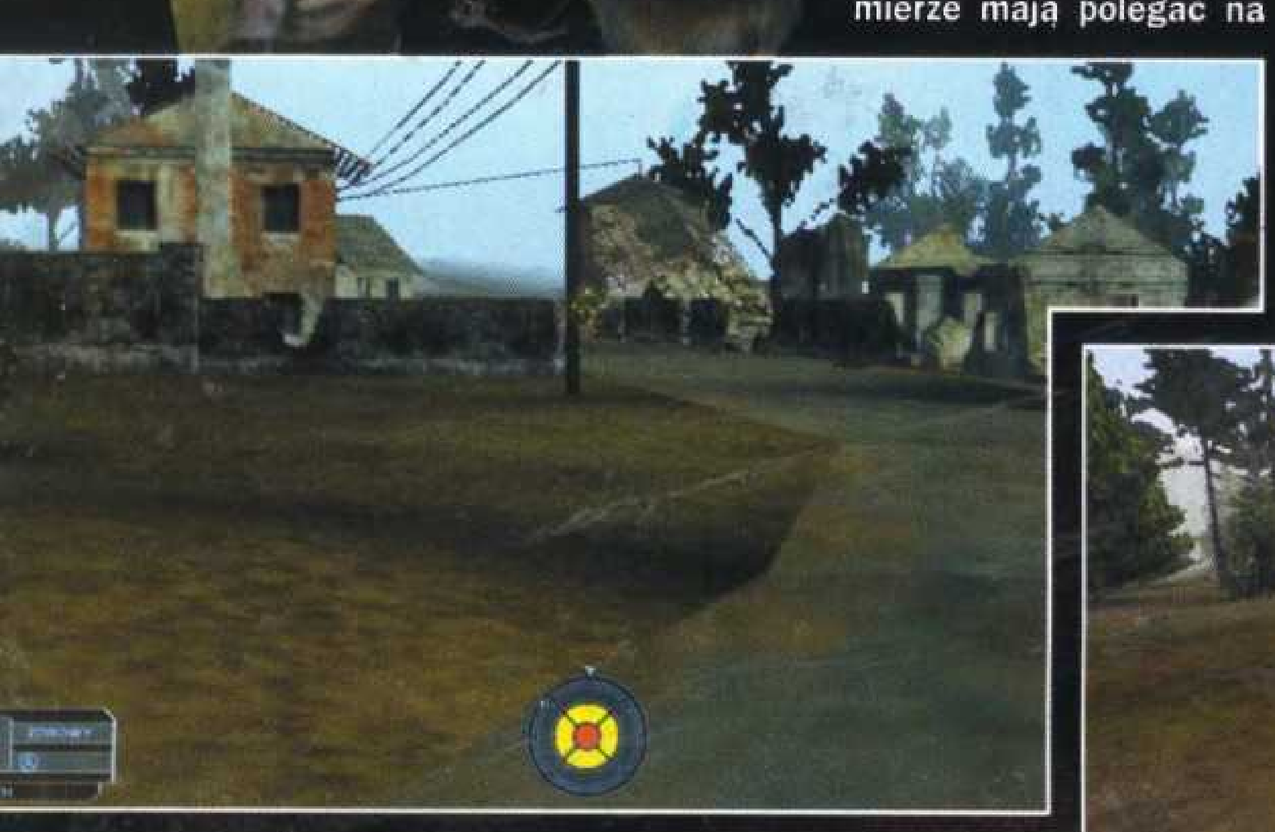
Diaz

Świat według Toma Clancy'ego

Przedstawiony w grze hipotetyczny konflikt na Wschodzie, doskonale pasuje do całokształtu twórczości Toma Clancy'ego i nie bez powodu jego nazwisko reklamuje omawiany produkt. Założył on, iż poszczególne republiki byłego Związku Radzieckiego targane są wewnętrznymi konfliktami i tylko pomoc z zewnątrz może uchronić je przed zalewem anarchii, terroryzmem i wojną. A kto lepiej by to zrobił jak nie „bratni kraj", czyli obecna Rosja? Siły Federacji, po wkroczeniu na tereny tych państewek, nie bardzo mają ochotę na wycofanie się z zajmowanych pozycji, tym bardziej, że „ludzie na górze" mają nadal ciągotki mocarstwowe. Na taki obrót sytuacji nie może pozwolić Zachód i wysyła do akcji oddział specjalany o kryptonimie „Ghost". Akcje w głównej mierze mają polegać na osłanianiu ludności cywilnej oraz sił ONZ, jednak jak wiadomo, teoria nie zawsze idzie w parze z praktyką i niejednokrotnie zdarzy się również okazja do przetrzepania sił Federacji w otwartych starciach.

Nowy ład

Pierwszą rzeczą, która rzuci się w oczy gracza, będzie menu wyboru ludzi i ich ekwipunku do akcji. Każdy z żołnierzy posiada cztery cechy określające jego doświadczenie: broń, krycie się, wytrzymałość oraz dowodzenie. Po wykonanej akcji można przydzielić dodatkowe punkty do dowolnie wybranej kategorii i tym sposobem „dopakować" swojego komandosa. Kolejną rzeczą, która może zaskoczyć jest brak planowania akcji na mapie, tak jak miało to miejsce w poprzednich grach firmy **Red Stormów**. Teraz wszystko odbywa się intuicyjnie, a marszrutę można opracowywać na bieżąco podczas samej rozgrywki, kierując się wyczuciem i właściwą oceną sytuacji na polu zmagań. Trzecia rzecz z menu, która może spowodować niezadowolenie wśród miłośników wszelkiego rodzaju broni, to fakt, iż do wyboru jest zaledwie kilka konfiguracji wyposażenia i są one ściśle przypisane do danej specjalności żołnierza.



Strzały znikąd

Również podczas samej walki czeka na gracza wiele niespodzianek. Pierwszą są stosunkowo duże obszary działań, misje bowiem najczęściej rozgrywają się na terenie otwartym. Można by to porównać do teatrów wojennych z ***Operation Flashpoint***. Przedarcie się przez zagajnik z jednego punktu do drugiego może zająć kilka minut, gdyż presja zarobienia kulką od jakiegoś czającego się w krzakach Ruska, powoduje wyjątkowe napięcie nerwowe. Dowodzenie poszczególnymi oddziałami, jak już wspomniałem, odbywa się intuicyjnie i nie powinno sprawiać problemu. Wskazuje się na mapie miejsce docelowe i ustala sposób podejścia. Resztą zajmuje się komputer. Oczywiście w chwili zagrożenia, dobrze jest się przełączyć na jednego z członków walczącego właśnie oddziału, bo jak wiadomo, czego się samemu nie zrobi, tego nikt za nas dobrze nie wykona. A skoro już mowa o sztucznej inteligencji to trzeba przyznać, iż zarówno Twoi ludzie jak i przeciwnicy są wprost naładowani adrenaliną. Strzelają przy najmniejszym poruszeniu i rzadko kiedy pudłują. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności, trzeba się nieźle nagimnastykować aby cokolwiek zdziałać.

Teraz, gdy wiadomo jak wygląda walka, warto przyjrzeć się samym misjom. Są one rozbudowane i najczęściej każda z nich składa

się z trzech – czterech zadań do wykonania. Nie są to typowe operacje lądowe, a raczej, jak przystało na jednostkę specjalną, zadania „tylko dla najlepszych". Pochwycenie zakładnika przy jednoczesnym wyeliminowaniu kilku punktów oporu przeciwnika, czy też zniszczenie rozbitego samolotu wraz z odbiciem przetrzymywanych lotników to tylko niewielki wstęp do późniejszych, znacznie bardziej ekscytujących zadań. Tak więc nie powinny nikogo zdziwić rozkazy powstrzymania zwiadu pancernego, czy też osłonienia wycofujących się pracowników ONZ. Po przejściu każdej z misji podczas kampanii, zostaje ona odblokowana i można stoczyć boje na danej mapie w trybie szybkiej rozgrywki. Tu otwierają się dodatkowe możliwości, takie jak zwiad, czy też typowa strzelanina, gdzie jedynym celem jest wybicie przeciwnika przy jak najmniejszych stratach własnych.

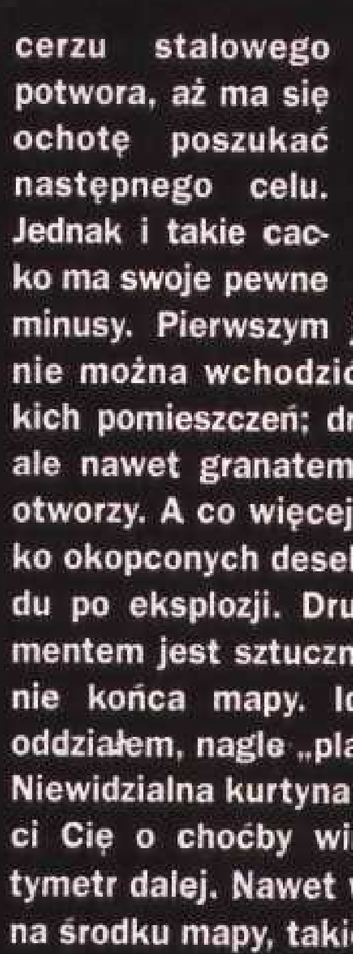
Gra jest bardzo wymagająca, toteż warto przećwiczyć wszystkie elementy walki, począwszy od strzelania, a skończywszy na wydawaniu poleceń swoim ludziom. Ułatwi to specjalny kurs treningowy umieszczony w programie. Takie przygotowanie się do walki przyda się także miłośnikom zmagań w sieci. Program oferuje połączenie się sporej rzeszy graczy i rozegranie którejś z akcji w trybie współpracy lub starcia w drużynach w deatchmatchu.

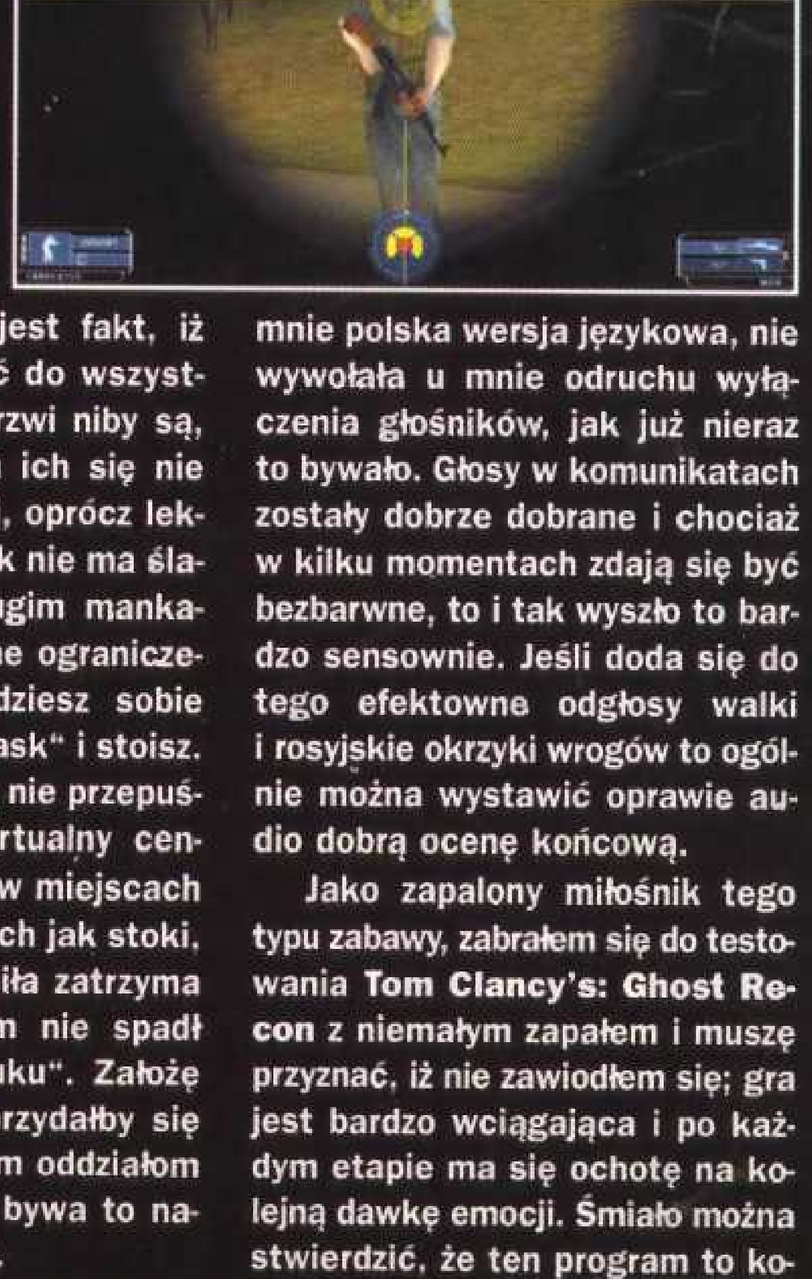
Barwne życie Ducha

Skupienie się programistów nad wydaniem **Ghost Recon** zaowocowało również w jakości grafiki. Doskonałe sylwetki ludzi w ruchu, błyski eksplozji oraz samo tło wyglądają nadzwyczaj realistycznie. Zastosowanie dynamicznego oświetlenia dodaje smaczku całej zabawie; gdy widzisz eksplozję pocisku przeciwpancernego na pancerzu stalowego potwora, aż ma się ochotę poszukać następnego celu. Jednak i takie cacko ma swoje pewne minusy. Pierwszym jest fakt, iż nie można wchodzić do wszystkich pomieszczeń; drzwi niby są, ale nawet granatem ich się nie otworzy. A co więcej, oprócz lekko okopconych desek nie ma śladu po eksplozji. Drugim mankamentem jest sztuczne ograniczenie końca mapy. Idziesz sobie oddziałem, nagle „plask" i stoisz. Niewidzialna kurtyna nie przepuści Cię o choćby wirtualny centymetr dalej. Nawet w miejscach na środku mapy, takich jak stoki, owa wszechmocna siła zatrzyma Cię byś przypadkiem nie spadł i nie zrobił sobie „kuku". Założę się, iż taki gadżet przydałby się naszym współczesnym oddziałom górskim, ale w grze bywa to naprawdę denerwujące.

Do oprawy audio nie ma się o co przyczepić. Jest wykonana starannie, a testowana przeze mnie polska wersja językowa, nie wywołała u mnie odruchu wyłączenia głośników, jak już nieraz to bywało. Głosy w komunikatach zostały dobrze dobrane i chociaż w kilku momentach zdają się być bezbarwne, to i tak wyszło to bardzo sensownie. Jeśli doda się do tego efektowne odgłosy walki i rosyjskie okrzyki wrogów to ogólnie można wystawić oprawie audio dobrą ocenę końcową.

Jako zapalony miłośnik tego typu zabawy, zabrałem się do testowania **Tom Clancy's: Ghost Recon** z niemałym zapałem i muszę przyznać, iż nie zawiodłem się; gra jest bardzo wciągająca i po każdym etapie ma się ochotę na kolejną dawkę emocji. Śmiało można stwierdzić, że ten program to kolejny celny strzał **Red Storm Entertainment** w sam środek tarczy wybrednych gustów graczy. ❑





W SKRÓCIE

ZALETY:
+ wciągająca fabuła
+ zajmujące misje
+ prosty interfejs

WADY:
– niewielki wybór sprzętu
– niezniszczalne obiekty
– sztucznie ograniczona mapa

ZŁAP „OSAMĘ"

Misja pierwsza zakłada w scenariuszu konieczność pochwycenia szefa zbrojnej grupy zajmującej wzgórza. Twoi ludzie muszą zlikwidować obóz nieprzyjaciela, oraz po penetracji jaskiń, unieszkodliwić Bakura Papaszwili.

1. Kilkadziesiąt sekund po rozpoczęciu misji zaczyna być gorąco.

2. Tu w obozie nie wiedzą jeszcze co ich czeka.

3. Strażnik przed wejściem do jaskini jest zupełnie niepotrzebny.

4. Oto i sam on Osam... to znaczy Bakur.

5. Teraz jeszcze tylko wytłumaczyć nadciągającym posiłkom nieprzyjaciela, że nie ma potrzeby się niepokoić.

Cena: 99 zł	Wersja polska ✓	Demo: CD 1/02	ZRĘCZNOŚCIOWA	9

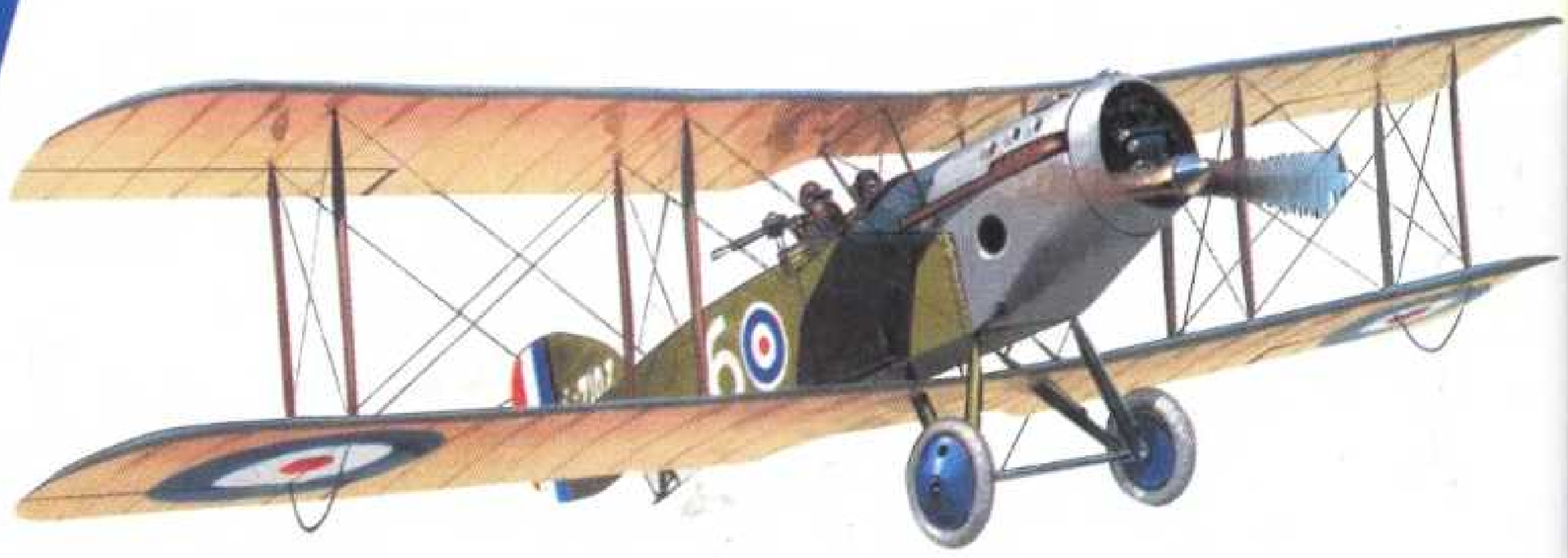
Wymagania minimalne: *Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROMx4, 16 MB akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, CD-ROM x40, 32 MB akcelerator 3D*

producent: *Red Storm Entertainment* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*
http://www.ghostrecon.com/

REWELACJA

ASY PRZESTWORZY



Podniebne akrobacje po polsku

Rodzimi twórcy softu już wiele lat temu zajęli bezpieczne pozycje w okopach programów multimedialnych. W ten sposób zapewnili sobie w miarę stabilną pracę, wiernych klientów dbających o edukację swoich pociech, a co więcej, nie muszą konkurować z producentami gier z zachodu i doskakiwać do coraz wyżej podnoszonej przez nich poprzeczki. Zdarzają się jednak wyjątki, kiedy to w zaciszu pracowni, pomiędzy kolejnymi encyklopediami, powstają rzeczy całkiem ładne, a nawet grywalne. Przykładem tego są Asy przestworzy autorstwa firmy Infomedia, znanej do tej pory właśnie z produkcji programów multimedialnych.

Maciej Jasiński

Asy przestworzy to gra zręcznościowa, której akcja toczy się na froncie pierwszej wojny światowej. Wcielasz się tutaj w postać młodego pilota, który nabywa doświadczenie wykonując szereg zadań w północno-wschodniej Francji. Poza standardową kampanią autorzy gry przygotowali zestaw misji treningowych, w trakcie których możesz poćwiczyć manewry i przetestować poszczególne maszyny. Łącznie w grze pojawia się sześć samolotów: Nieuport 28, Spad S.XII, Sopwith F1 Camel, Albatros D.V., Fokker D.VII i Fokker Dr. I. Każdy z nich poza wyglądem, różni się parametrami i zachowaniem w powietrzu.

W związku z tym, że **Asy przestworzy** nie są żadnym skomplikowanym symulatorem, obsługa samolotu została ograniczona do absolutnego minimum. Całość sterowania odbywa się przy użyciu zaledwie kilku klawiszy lub joysticka. Dlatego też z wykonaniem poszczególnych zadań nie powinny mieć kłopotów nawet osoby na co dzień unikające wszelkich gier z samolotem w roli głównej.

Przygotowane przez ludzi z **Infomedia** misje nie odbiegają w żaden sposób od standardów. Czasami będziesz musiał po prostu patrolować teren i unieszkodliwić kilka maszyn wroga, innym razem Twoim celem stanie się sterowiec czy balon obserwacyjny. Przy wykorzystaniu bomb możesz również niszczyć obiekty naziemne, takie jak pojazdy czy mosty.

Oprawa graficzna **Asów przestworzy** jest całkiem ładna. Autorzy gry zadbali o wiele szczegółów urozmaicających krajobraz (drzewa, budynki, rolników pracujących w polu), dodali do tego także chmury czy refleksy słońca. Dla mnie najcenniejszym ich osiągnięciem jest jednak kamera, której ustawienie można zmieniać w bardzo płynny sposób, przybliżając lub też oddalając samolot, a także przesuwając go w linii pionowej. Takie urozmaicenie graficzne sprawia jednak, że do płynności działania **Asy przestworzy** potrzebują dobrego sprzętu. Podane poniżej minimum pozwala na uruchomienie gry co najwyżej w rozdzielczości 800 x 600, przy wyłączonych efektach specjalnych.

Asy przestworzy to produkcja, która nie ma raczej szans na wyróżnienie przez Prezydenta RP godłem Najwyższa Polska Jakość. Jest to jednak dzieło całkiem dobre, które powinno zainteresować nie tylko najmłodszych miłośników lotnictwa. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobra oprawa graficzna
+ zróżnicowanie misji

WADY:
– wysokie wymagania sprzętowe

Cena: 29,90 zł	Wersja polska: ✓	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB, CD-ROM x24*

producent: *Infomedia* **wydawca:** *Infomedia*
polski dystrybutor: *Infomedia*
http://www.strefacd.pl

★★★★
★★★
★★★

MOŻNA ZOBACZYĆ

KONKURS

GORASUL

THE LEGACY OF THE DRAGON

„Gorasul: Dziedzictwo Smoka" to nowa gra role-playing, jaka już wkrótce ukaże się w serii „eXtra Gra". Z okazji jej premiery, wspólnie z wydawcą programu firmą „CD Projekt", przygotowaliśmy dla Was konkurs. Do wygrania jest w nim aż 30 gier. Żeby wziąć udział w ich losowaniu należy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. **Wymień dwie cechy odziedziczone przez Roszondasa po swoim przybranym ojcu.**
2. **Kim był przybrany ojciec głównego bohatera gry?**
3. **Jak nazywa się firma, która stworzyła Gorasul?**

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 10 pakietów składających się z trzech gier: „Gorasul: Dziedzictwo Smoka", „Europa Universalis 2" i „Jekyll & Hyde".

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 28 lutego 2002 r.

GORASUL
KUPON KONKURSOWY
SGK 2/2002

WZNOWIENIA

ICEWIND DALE
SREBRNA EDYCJA
ROLE-PLAYING

Jeśli gdzieś tam uchował się jeszcze jakiś miłośnik cRPG, który w jakiś sposób nie grał jeszcze w żadną grę firmy **Black Isle** na enginie Infinity, to teraz będzie miał okazję naprawić ten niewiarygodny błąd. Firma **CD Projekt** właśnie wydała **Srebrną edycję Icewind Dale** (ŚGK 9/00), w której oprócz podstawowej wersji gry znalazła się również płyta z dodatkiem **Heart of Winter** (ŚGK 5/01). Wszystko to za jedyne 69,90 zł. Jak dla mnie szok.

Icewind Dale rozgrywa się w jednym ze światów „podhaczonych" pod system RPG „Dungeons & Dragons", a konkretnie „Forgotten Realms". O ile seria ***Baldur's Gate'ów*** oraz ***Planescape: Torment***, czyli inne gry tej samej formacji, składały się z mieszanki walki oraz kombinowania, o tyle w tym tytule, jak również w dodatkach do niego, autorzy zdecydowanie postawili na walkę. Podróże drużyny w zasadzie sprowadzają się do penetrowania coraz to kolejnych podziemi, w których dokonują rzezi monstrualnych ilości wrogów. Wszystko to na szczęście połączone jest wyjątkowo zgrabną, choć liniową, fabułą, która sprawia, że **Icewind** trzyma przy komputerze wyjątkowo mocno.

Co tu dużo gadać? **Icewind Dale** wygląda nadal, pomimo dość odległej już daty premiery, bardzo widowiskowo. Ciężko również cokolwiek zarzucić muzyce i udźwiękowieniu. Jakby tego było mało, jest to również jedna z najlepiej spolszczonych gier na naszym rynku. Ogółem rzecz biorąc, jeśli szukasz dobrego rolpleja, z prostą obsługą, przewagą walki nad główkowaniem i znakomitą fabułą, nie mógłbyś chyba znaleźć lepszej pozycji. Ze swojej strony mogę tylko gorąco polecić ową grę, naprawdę warto zainwestować w nią trochę czasu.

Cena: 69,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB

WERDYKT **9**

ONI
ZRĘCZNOŚCIOWA

Choć z pewnością trudno mnie zaliczyć do grona miłośników komiksów manga, filmów anime i gier tworzonych na bazie tych konwencji, to muszę przyznać, że zdarzają się jednak czasami tytuły zaliczające się do wspomnianego grona, które wciągają mnie bez reszty. Tak było w przypadku konwersji pecetowej ***Metal Gear Solid***, tak wreszcie było również z **Oni** (ŚGK 3/01), które teraz z przyjemnością sobie przypomniałem, jako że gra owa ukazała się właśnie w serii Nowy Remake firmy **Play It**.

Akcja **Oni** rozgrywa się w 2032 roku, kiedy to świat znajduje się nieomalże w stu procentach pod kontrolą globalnego rządu, zaś rejony, do których władza ta nie dociera trzymane są w ryzach silną ręką okrutnika i przestępcy o imieniu Muro. Główna bohaterka gry, Konoko, wplątuje się podczas jednej z misji w zatarg ze wspomnianym bossem podziemnego świata i wyrusza, uzbrojona z początku w pięści, nogi i słabiutki pistolecik na swą epicką krucjatę, która ku jej zaskoczeniu, doprowadzi ją również do odpowiedzi na pytania dotyczące jej przeszłości. Krótko mówiąc, fabuła **Oni** utrzymana jest w typowym dla Dalekiego Wschodu stylu, gdzie protagoniści poza działaniami w świecie realnym, odkrywają również nowe fakty dotyczące własnego „ja".

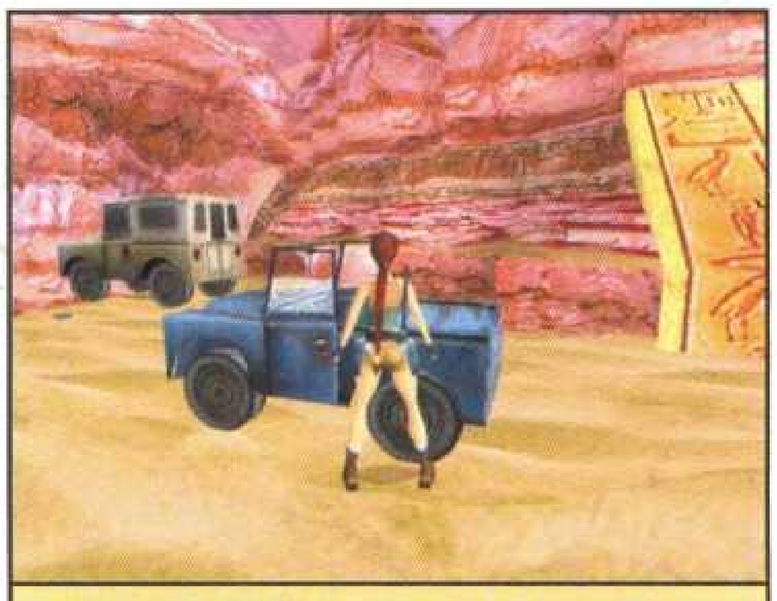
Sama gra to zręcznościówka TPP, w której główna bohaterka walczy z zastępami wrogów przy pomocy broni konwencjonalnej i ciosów karate. Zwłaszcza te ostatnie zasługują na szczególną uwagę, gdyż autorzy gry postarali się by przygotować cały system walki wręcz, jakiego nie powstydziłyby się nawet konsolowe mordobicia.

Gra, pomimo tego, że od momentu jej premiery upłynął rok, nadal wygląda znakomicie. **Oni** gwarantuje naprawdę znakomitą rozrywkę, w dodatku w tej chwili oferowana jest po przystępnej cenie.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D

WERDYKT **8**



TOMB RAIDER
WYDANIE KOLEKCJONERSKIE
ZRĘCZNOŚCIOWA

O Larze pisano już wiele. Nie ma chyba gracza, który choć raz nie słyszałby czegoś o pięknej pani archeolog, która od dobrych paru lat biega na ekranach naszych komputerów w poszukiwaniu kolejnych skarbów. Mogło by się wydawać, że **Tomb Raidera** sprzedano już na wszystkie możliwe sposoby. Jak się okazało, nie jest to prawda. Zupełnie niedawno bowiem na sklepowych półkach wylądował elegancki zestaw **Tomb Raider – Wydanie kolekcjonerskie**, w którego skład wchodzą cztery pierwsze części tej bestsellerowej gry.

Nie wgłębiając się zbytnio w szczegóły, powiem tylko, że seria **Tomb Raider** to do dzisiejszego dnia jedne z najlepszych platformówek TPP pod słońcem. Główna bohaterka w każdej z części zwiedza niedostępne zwykłym śmiertelnikom zakamarki naszego globu, rozwiązując przy okazji masę tajemnic, walcząc ze śmiertelnie groźnymi oponentami i wykonując ku uciesze komputerowej gawiedzi akrobacje, których nie powstydziłyby się mistrzynie olimpijskie w gimnastyce. Każda z części przygód Lary Croft wypełniona po brzegi jest emocjonującymi przygodami w egzotycznych plenerach, różnego stopnia trudności łamigłówkami i wartką, trzymającą w napięciu akcją.

Zestaw czterech **Tomb Raiderów** to idealna okazja, żeby zaopatrzyć się za jednym zamachem w najlepsze jak do tej pory części przygód Lary Croft. Osobiście jednak uważam, że cena całości (169 zł) mogłaby być choć odrobinę niższa ze względu na sędziwy już wiek pierwszych dwóch gier z cyklu **Tomb Raider**. Święta już minęły, ale jestem pewien, że jeśli dobrze poszukać jakiejś okazji, zawsze znajdzie się jakaś by zrobić sobie tak wspaniały prezent.

Cena: 169 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 3D

WERDYKT **8**

Opracował: Elektryczny

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

Jeśli ktoś sądzi, że jedyną ponętną bohaterką gry komputerowej jest Lara Croft to bardzo się myli. Ponad rok temu pojawiła się bowiem niejaka Julie, która swe wirtualne wdzięki prezentowała jako protagonistka gry **Heavy Metal F.A.K.K. 2** (ŚGK 10/00). Tytuł ten, choć znakomicie jak na owe czasy wykonany (podbajerzony engine Quake 3), nie wzbudził ogromnego zainteresowania graczy. Jeśli i Ty zaliczasz się do grupy ludzi, którzy wówczas nie dali szansy Julie ze względu na zbyt wysoką cenę programu, teraz masz okazję sprawdzić, czy był to błąd dzięki serii Nowy Remake firmy **Play It**, w ramach której tytuł ten pojawił się w cenie 49 zł.

Fabuła gry nawiązuje do kultowego filmu animowanego „Heavy Metal 2000", w którym to właśnie przewinęła się postać Julie. Nasza bohaterka w owym obrazie dokopała „tym złym" z kosmosu, zaś w nagrodę otrzymała na własność planetę Eden, na której odizolowała się specjalną tarczą od reszty wszechświata. Koniec idylli nadszedł w momencie, gdy w barierę wyrżnął meteoryt, zaś Julie odkryła, że na jej świecie zaczęło źle się dziać.

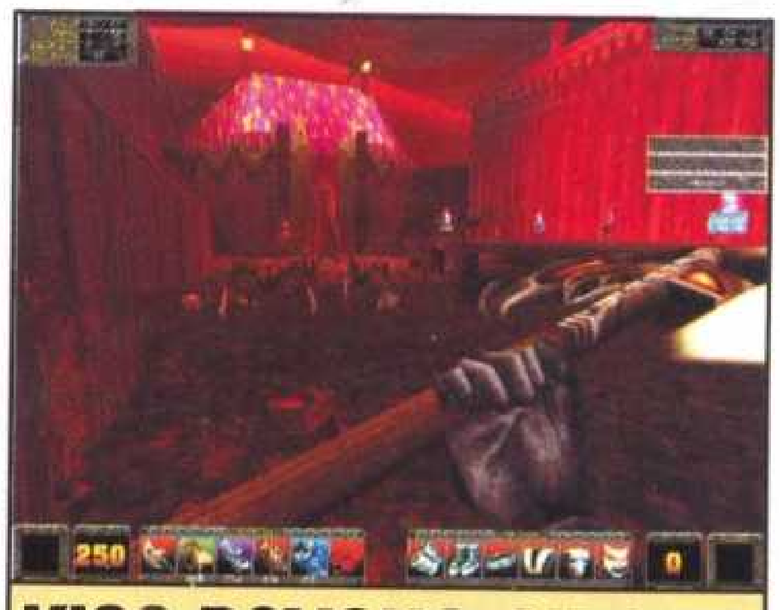
Zabawa w **Heavy Metal** przypomina nieco ***Tomb Raidera***. Również tutaj biegasz po rozległych lokacjach, pomagając mieszkańcom Edenu, wciskając guziki, ciągnąc za wajhy i walcząc z zastępami wrogów. Do tego powabna Julie jest niemniej wygimnastykowana od ślicznej Lary i bardzo często fika z gracją po ekranie. **Heavy Metal** to zdecydowanie gra akcji, gdyż szare komórki będziesz tu musiał uruchamiać jedynie sporadycznie, niemniej jednak gra bardzo wciąga, zaś brak kombinowania bynajmniej nie odejmuje jej uroku.

Jeśli masz w kieszeni zbędne „pięć dych" i masz ochotę na dobrą zręcznościówkę TPP w trybie single ze spokojem możesz je przeznaczyć na ów tytuł. Satysfakcja gwarantowana.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D

WERDYKT **8**



KISS PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

ZRĘCZNOŚCIOWA

Jeśli ktoś poprosiłby mnie o stworzenie listy najdziwniejszych gier ostatnich lat, z pewnością jednym z pierwszych tytułów, jaki przyszedłby mi do głowy byłby **Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child**. Już sam pomysł stworzenia gry, w której głównymi bohaterami są członkowie zespołu rockowego (chodzi oczywiście o popularną w latach 70-tych grupę „Kiss") wydaje się szalony, zaś sam sposób w jaki go zrealizowano również zrazu wydaje się odrobinę nie z tego świata. Firma **Play It** postanowiła przypomnieć nam ów tytuł, wydając go po niższej cenie w swej serii tanich gier Nowy Remake.

Fabuła opiera się na komiksie Todda McFarlane'a, którego głównymi bohaterami są potężni „Elders" – nota bene zainspirowani oczywiście „klaunowym" wyglądem członków zespołu „Kiss". Oto bowiem w pewnej fantastycznej krainie odradza się wielki, zły i potężny Nightmare King, jedynymi zaś istotami, będącymi w stanie pokonać go nim urośnie w siłę są oczywiście wspomnieni „Elders", którzy niegdyś mu dołożyli. Problem w tym, że każdy z czwórki bohaterów znajduje się na innym świecie i aby spotkać się z pozostałymi musi przedrzeć się przez tabuny potworów i zdobyć część zbroi, która w komplecie pozwoli „Elders" zmierzyć się z Królem Koszmarów.

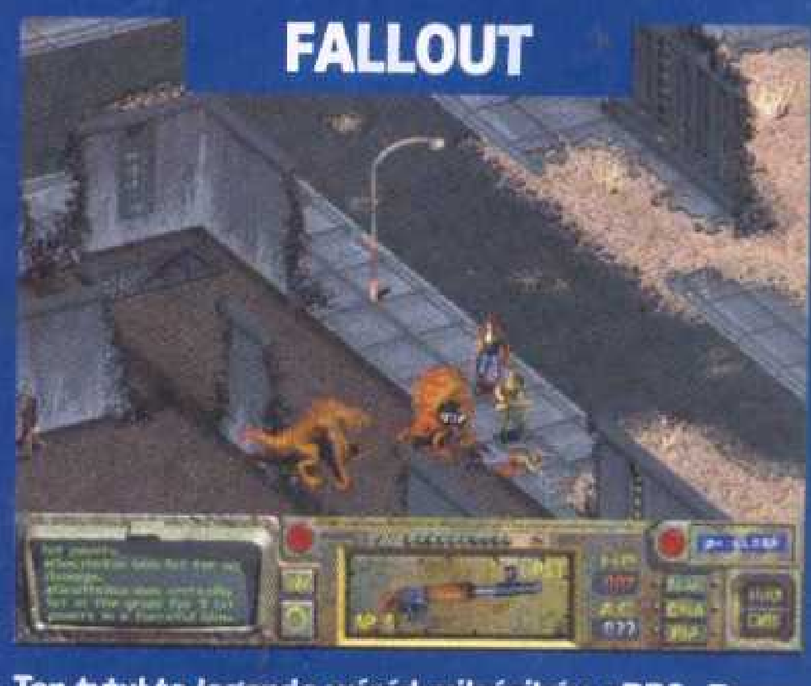
Na początku możesz zdecydować się na grę dowolnym z czwórki bohaterów. Jednak zabawa w przypadku każdego z nich wygląda identycznie. Ot, idziesz do przodu, zbierasz coraz bardziej imponujący arsenał i robisz miazgę z coraz bardziej groteskowych stworów, które swoją drogą zasługują na miano bodaj najbardziej pomysłowych kreatur jakie stworzono na potrzeby gry komputerowej.

Kiss z początku wydaje się sympatyczny, niestety szybko do zabawy wkrada się nuda.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2, 64 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4MB

WERDYKT **6**



FALLOUT

Ten tytuł to legenda wśród miłośników cRPG. Rewelacyjna gra, pełna poczucia humoru połączonego z mrocznym klimatem postnukleamej rzeczywistości. Najnowsza wersja Fallouta pojawi się z polskimi napisami.

EXTRA KLASYKA ***Cena: 19,90 zł***

MIGHT & MAGIC 8

Kolejna gratka dla miłośników komputerowych RPG. Najnowsza jak do tej pory część kultowej serii fantasy spod znaku Might & Magic. Nienajlepszą grafikę w pełni rekompensują epicka fabuła, liczne typy postaci oraz pasjonujące questy.

EXTRA KLASYKA ***Cena: 19,90 zł***

OIL TYCOON

Kąsek dla amatorów strategii ekonomicznych. Gra pozwala wcielić się w rolę szefa firmy wydobywającej ropę, za tło zaś może Ci posłużyć jedno z 30 autentycznych miast świata. Ciekawostką jest fakt, że w Oil Tycoon zagrać może czterech graczy przy jednym komputerze.

Ultra Gra ***Cena: 19,90 zł***

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

Warcraft 3: Reign of Chaos nadciąga wielkimi krokami. Gracze ze Stanów Zjednoczonych i Kanady mogą już uczestniczyć w testowych rozgrywkach. Na razie udostępniono jedynie 5000 miejsc, zapełnionych graczami losowo wybranymi spośród wszystkich, którzy wypełnili formularze rejestracyjne. Zapowiada się, że kolejna internetowa arena otworzy wkrótce swoje podwoje...

---

30 grudnia zginął niejaki Phoung Huu Ly, siedzący przed kafejką internetową w Garden Grove w Kalifornii. Jak? Podeszło do niego dwóch nastolatków i zadało cios w głowę śrubokrętem. Dlaczego? Ano podobno dlatego, że klan, do którego należał Ly, odniósł zwycięstwo w lokalnym turnieju Counter Strike'a. Przerażające, jak potwornie potrafi zaślepić prymitywna zazdrość i brak dystansu do wydarzeń z wirtualnego świata. Mamy nadzieję, że polscy gracze twardo stąpają po ziemi i podobnego newsa dotyczącego wydarzeń w Polsce nigdy nie będziemy musieli napisać.

Pojawił się nowy patch do Quake 3 Arena, oznaczony numerem 1.31. Nie wprowadza żadnych specjalnych nowości, tym niemniej warto (a nawet należy) mieć: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/win32/q3pointrelease_131.exe.

Yeah. Jednak będzie. Plotki i ploteczki o Unreal Tournament 2 krążyły już dość długo, nikt jednak nie wiedział nic pewnego. Teraz sytuacja się zmieniła: Matt Frary, pracownik Infogrames, oficjalnie potwierdził, że w firmie Digital Extremes trwają prace nad Unreal Tournamentem 2. Widzieliśmy grafiki i... miejmy nadzieję, że wszystko się jeszcze zmieni, gdyż zestawienie wymalowanego na biało palanta z krzywym uśmiechem i z równie krzywym cylindrem na głowie, na dodatek z piórkami wokół szyi, z historycznym tłem (posągi faraonów) jakoś nam nie przypadło do gustu...

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY!

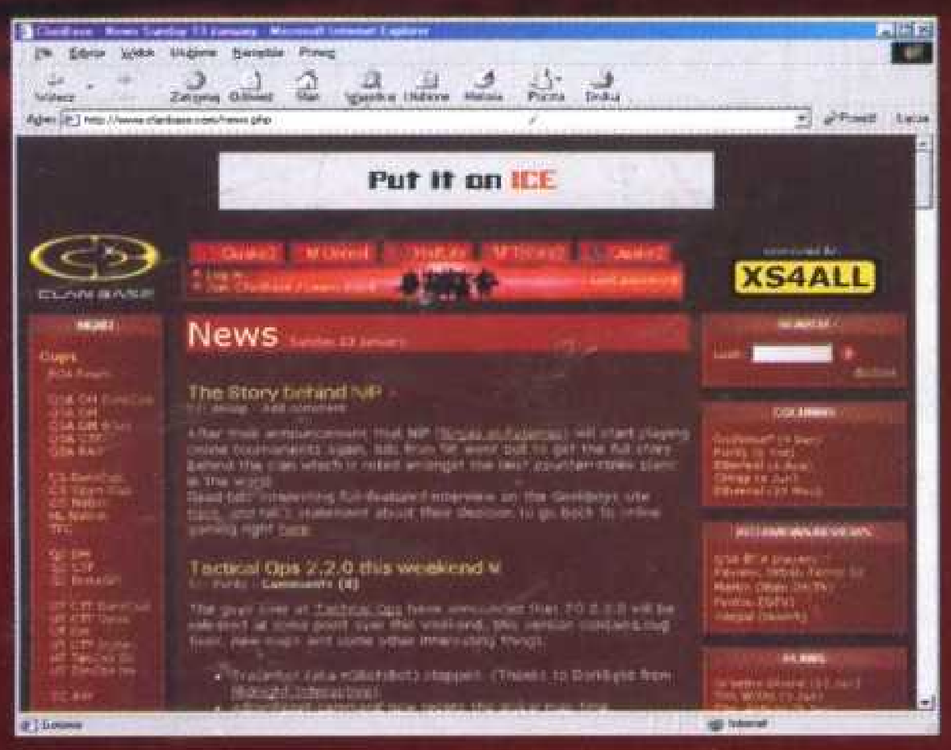
Dużo się dzieje w polskim światku miłośników gier sieciowych. Organizowanych jest wiele turniejów i lig, w których biorą udział dziesiątki, setki, a niekiedy nawet tysiące graczy. Nie wszystkie z nich są dobrze prowadzone, nie wszystkie spełniają warunki pozwalające traktować wyniki osiągane przez graczy jako rzeczywisty wymiernik ich umiejętności. Część takich amatorskich turniejów jednak sugeruje, że należy traktować je zdecydowanie poważniej, niż pozostałe.

Arena Online jest zainteresowana nawiązaniem współpracy z organizatorami semiprofesjonalnych turniejów o charakterze ligowym. Nasze łamy są otwarte dla tych wszystkich, którzy ciężką – i często niewdzięczną pracą – przyczyniają się do wzrostu popularności gier sieciowych i rozwijania związanego z nimi środowiska graczy. Chcielibyśmy wspomóc tych pasjonatów – a także samych graczy – poprzez zwiększenie atrakcyjności ich turniejów. Dział Arena Online ma w ŚGK dość ograniczoną objętość, jesteśmy jednak w stanie wygospodarować miejsce na informacje dotyczące aktualnych wyników ligowych i krótkie komentarze do co ciekawszych spotkań.

Staramy się do gier internetowych podchodzić poważnie, jak do rodzącej się, nowej dyscypliny sportu. Nie jesteśmy zainteresowani współpracą z organizatorami mini-turniejów lub pseudo-lig, które rozsypują się w pył po paru tygodniach istnienia. Organizatorów podchodzących z zaangażowaniem do swych przedsięwzięć zapraszamy do kontaktu z redakcją. Jeśli sposób prowadzenia Waszego turnieju będzie naszym zdaniem gwarantował graczom przede wszystkim świetną zabawę, wyniki spotkań i ich omówienia będą pojawiały się na naszych łamach. Ponieważ Arena Online będzie powoli rozszerzała się na gry nie związane bezpośrednio ze strzelankami 3D, o rozważenie naszej propozycji prosimy także organizatorów turniejów internetowych w grach RPG, RTS, symulacyjnych i tym podobnych.

Przy większej publiczności rywalizacja jest zawsze znacznie ciekawsza – a to jest przecież nasz główny cel. Na maile czekamy pod adresem jch@sgk.com.pl.

sYsIyavor



CLANBASE: EUROCUP 4

W połowie stycznia odbyły się finały EC4 (czwarta edycja EuroCup), turnieju organizowanego przez ClanBase. Klany, które rywalizowały ze sobą w ramach lig internetowych, zmierzyły się w połowie stycznia w finale na LAN-ie. Imprezę zorganizowano w internetowym pubie o nazwie Quake Pub (przy okazji można się przekonać, jaki dystans dzieli polskie „kafejki" internetowe od zachodnich). W ramach Counter Strike'a 5on5 zmierzyły się klany Nordic Division oraz Deutschlands kranke Horde, w Unreal Tournament CTF 5on5 – iMMORTALiS oraz iNzanE, zaś w Quake 3 Arena TDM: Vikings, Schroet Kommando, Unreal, Quad Peoples Org. Imprezę zorganizowano w Rotterdamie (Holandia). Niestety, w chwili pisania newsa nie są jeszcze znane wyniki (co nadrobimy za miesiąc). Przy okazji warto wspomnieć, że ClanBase drastycznie ograniczyło liczbę map w następnej, piątej już edycji lig Quake'a (Q3DM EuroCup i ClanBase Open Q3DM Cup) do następującego zestawu: q3dm14tmp, cpm4, ospdm5, ospdm6, ospdm12. W ramach pocieszenia możemy za to ściągnąć sobie filmik wprowadzający w światek ClanBase, urozmaicony obszernymi fragmentami z meczy rozegranych w Quake'a. Duże toto (90 MB), jeśli jednak ktoś ma okazję, niech ściąga stąd: http://www.clanbase. com/miscdl. php?did=418.

KWACZE DEMKA

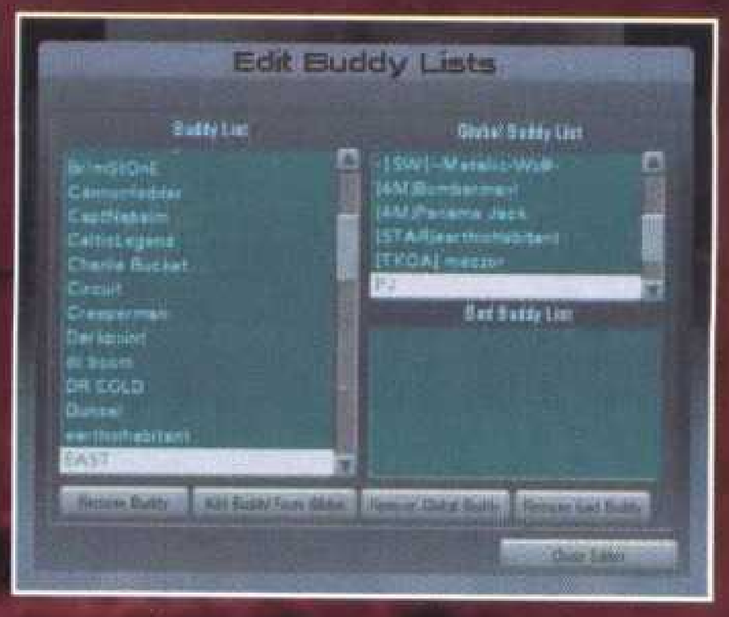
Demo Show Creator to niewielki (2 MB) programik http://www.demoshowcreator.com /files/dsc/dsclight_125.exe ułatwiający miłośnikom Quake'a III Areny korzystanie z demek. Jego najnowsza wersja obsługuje już patch 1.31, zatem można spokojne korzystać z demek dm3, dm_48, dm_66 i dm_67.

PUNKBUSTER I RTCW

No i mamy. Punkbuster, programik, dzięki któremu gracze Counter Strike'a mogli znacznie ograniczyć liczbę cheaterów, okazał się na tyle skuteczny, że słynna firma id Software podpisała kontrakt z twórcami tego mutka (Even Balance Inc.). Wkrótce technologia rodem z Punkbustera będzie zabezpieczała serwery Return to Castle Wolfenstein. Zobaczymy po zainstalowaniu nowego patcha do RtCW...

KOLEGI NIE LUBIĘ...

Jedni się lubią, inni nie. I jednym, i drugim Tribes 2 oferuje narzędzia wspomagające rozwój środowiska graczy. Życie pokazało, że oferta producenta w tym zakresie jest niewystarczająca. Na zapotrzebowanie odpowiedział znany skrypter Panama Jack, który przygotował Buddy Managera. Jest to narzędzie pozwalające na odszukiwanie zaprzyjaźnionych graczy. Najnowsza wersja skryptu znajduje się pod adresem http: //www.planettribes.com/pj/ i umożliwia również utworzenie listy graczy, których chcemy unikać.

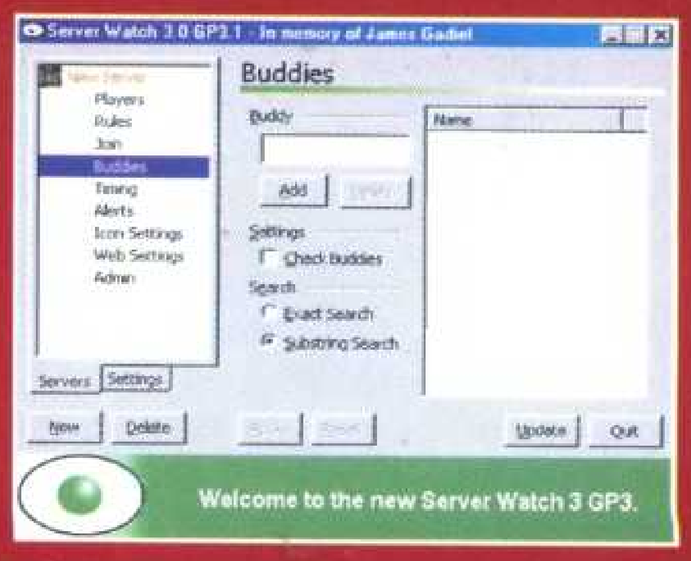


MEDAL OF HONOR POCZĄTEK ZABAWY W SIECI

Http://www.gry-online.pl/s030.asp?ID=1095 – pod tym dziwnym adresikiem (nie polecamy ściągania z oryginalnej strony producenta) kryje się 134 MB dema nowej gierki Medal of Honor: Allied Assault. Jako że wieść zamieszczamy w dziale Arena Online, link prowadzi do wersji multiplayer. I co my tam mamy po ściągnięciu i zainstalowaniu? Ano kolejnego "efpeesa" na bibliotekach graficznych gry Quake III Arena. Tylko jak zrobionego! Gra jest osadzona w czasach II wojny światowej. W trybie multiplayer pełna wersja gry będzie zawierała 11 map przeznaczonych do gry wieloosobowej, na których można się naprzykrzać przeciwnikom w czterech różnych trybach rozgrywki. Wersja demonstracyjna pozwala na grę maksymalnie 32 osób. Kiedy miesiąc temu ŚGK opisywał Return to Castle Wolfenstein, nie sądziliśmy, że gra ta doczeka się tak dużego konkurenta – i to w tak krótkim czasie. Uzbrojenie w MoH:AA jest podobne do znanego z RtCW, jednak mapy... Mapy robią swoje. Są znacznie bardziej realistyczne od map znanych z RtCW, mamy piękną perspektywę powietrzną, a co równie istotne: na mapach co nieco rośnie i gdy potrzeba, można świetnie wykorzystać drzewa i krzewy jako osłonę. Straci RtCW zwolenników, oj, straci...

W SKRÓCIE

Nie trzeba odpalać naszych ukochanych gierek, aby przekonać się, co takiego dzieje się na serwerach. Programy pozwalające na przeglądanie serwerów – i to w wielu grach jednocześnie – znane są od dawna. Żeby nie być gołosłownym, polecamy przyjrzeć się All-Seeing Eye (http://www.udpsoft.com/) czy GameSpy Arcade (http://www.gamespyarcade. com/download/). Ostatnimi czasy światło dzienne ujrzała nowa wersja jeszcze innej przeglądarki serwerów gier, Server Watch 3 GP3.1 (http://www.dfsoftware. com/downloads.html). Zawsze warto zerknąć, choćby po to, aby wybrać najlepiej trafiający w nasz gust program przeglądający.



Na nowo rusza liga four2four (http://f2f.fpp.pl) w grze Quake III Arena z Pro Mode. Przyczyną zrestartowania ligi były nieodpowiedzialne klany, które zapisały się do rozgrywek, lecz nie stawiały na mecze. Rozlosowano już obie grupy. I tak w grupie A zobaczymy klany: the sixth omen, malleus maleficarum, iron God squad, fLamasters, clan unknown, natural Born fragers, madmans,@bob, natomiast w grupie B: BRO – The Stronghold, The BMF CLan, fast and furious, fraghunters, the Cursed, green and pissed, andels of death, dioxide. W świetle dotychczasowych wydarzeń wypada życzyć powodzenia nie tylko graczom, ale i organizatorom.

W sieci pojawiły się dwa dość dobrze zrobione filmy pokazujące najciekawsze fragmenty z meczy toczonych przez gracza o nicku 3W.Goofy w Tribes 2. Pierwszy do ściągnięcia stąd: http://www. dailyrush.dk/tribes2/files/movies/752/, drugi – stąd: http://www.dailyrush.dk/ tribes2/files/movies/784/. Ten ostatni jest szczególnie godny polecenia, gdyż „waży" zaledwie 14 MB, podczas gdy pierwszy 45 MB. Ciekawostką dla mających dostęp do łączy o dużej przepustowości są filmowe lekcje gry w Tribes 2: http://www.spelletjesgarnaal.be/ specials/tribes2/. Podzielone na 5 lekcji, filmy te łącznie ważą ok. 150 MB.

O KILKA NEWSÓW WIĘCEJ

Rozmowa z MajeSem i Cougarem, współtwórcami jedynego w Polsce serwisu poświęconego grom FPP.

[FPP]Cougar – Tomasz Świetlikowski. Mieszka i uczy się w Poznaniu. W fpp.pl pełni funkcję menedżera, zajmuje się Public Relations. W serwisie pracuje od kwietnia 2001. Jako fan RtCW należy do klanu POISON, wraz z którym tworzy serwis rtcw.fpp.pl. Najchętniej gra w Return to Castle Wolfenstein oraz w Counter Strike'a. Pracuje na Celeronie 733 MHz z 128 MB RAM i GeForce 2 MX.

ŚGK: Skąd u Was zainteresowanie grami FPP?

Cougar: Zaczęło się od pamiętnego Wolfensteina 3D, to był mój pierwszy kontakt z FPS. Prawdziwa fascynacja przyszła jednak w czasach Quake'a 2. Z tą grą wiążą się także moje pierwsze doświadczenia w grze wieloosobowej. To właśnie tryb multiplayer zadecydował o tym, że „efpeesy" stały się moim ulubionym gatunkiem gier.

MajeS: Gry FPP od zawsze mnie interesowały. Po prostu uwielbiam przeżywać losy gracza z pierwszej perspektywy. Żaden inny gatunek nie bawi mnie tak, jak właśnie tytuły z rodzaju First Person Perspective.

ŚGK: Jak oceniacie polskie środowisko graczy związanych z FPP pod względem liczebności i poziomu gry?

Cougar: Pod oboma względami jest coraz lepiej, świadczą o tym chociażby ciągle powstające ligi, takie jak choćby nasza four2four. Bardzo szybko rozrastają się klany, pamiętam, że przy takim RtCW już samo demo spowodowało utworzenie się kilkunastu. O zainteresowaniu grami FPP w Polsce świadczy też oglądalność naszego serwisu.

MajeS: Gry FPP w dzisiejszych czasach to głównie tryb multiplayer, a każdy z nas wie, jak jest w Polsce z dostępem do internetu i z jakością tej usługi. W każdym razie widać, że z czasem sytuacja zmienia się na lepsze, a polscy gracze zaczynają być dostrzegani także zagranicą. Również poziom gry staje się coraz lepszy. Myślę, że już niebawem polscy gracze będą zauważani i doceniani.

ŚGK: Czy właśnie taka ocena była powodem, dla którego zajęliście się prowadzeniem portalu fpp.pl?

Cougar: O tym, że nasz wortal będzie poświęcony właśnie grom FPP zadecydował rzeczywiście multiplayer. Nie ma przecież nic ciekawszego ponad grę przeciwko żywemu przeciwnikowi.

MajeS: Portal fpp.pl istnieje właśnie po to, aby dostarczać graczom najświeższych informacji oraz materiałow i – co się z tym wiąże – jeszcze bardziej zainteresować ich tym gatunkiem. Mamy ogromną nadzieję, że między innymi dzięki nam jakiś gracz odniesie sukces. Wkładamy w swoją pracę naprawdę dużo serca i czasu.

ŚGK: Jaki jest zatem rodowód fpp.pl? Kiedy powstał serwis, kto go założył, jak wygląda całe to przedsięwzięcie od strony formalnej?

MajeS: Na pomysł założenia serwisu wpadły prawie dwa lata temu dwie osoby. Są to ludzie, którzy nie mieszkają nawet w Polsce, a jednak chcą zrobić coś dla polskiej społeczności. Gdy tylko fpp.pl pojawiło się online, od razu do pomocy zgłosiło się kilka osób, które obecnie poświęciły temu serwisowi już ponad rok czasu. Jak wspominałem, wkładamy wszyscy w tę pracę mnóstwo czasu i wciąż dążymy do doskonałości.

Cougar: Sam dołączyłem już w trakcie istnienia serwisu, nie uczestniczyłem przy tworzeniu podwalin dla fpp.pl. Jak wspomniał MajeS, właścicielem wortalu jest osoba prywatna, na co dzień zajmująca się usługami telekomunikacyjnymi. To on ma kontrolę nad wszystkim, opłaca także wszystkie rachunki. Jego prawą ręką jest człowiek znany graczom pod nickiem Aleczapka, który opracował szatę graficzną serwisu oraz jego kod. W dalszej części tego układu jesteśmy my oraz ponad 30 współpracowników.

ŚGK: Jaki zatem jest status formalny serwisu? Czy jest to przedsięwzięcie amatorskie, czy komercyjne?

MajeS: Na dzień dzisiejszy raczej amatorskie, robimy to, gdyż wiemy, że masa ludzi codziennie odwiedza nasze strony i nie wyobraża sobie dnia bez fpp.pl. Myślę jednak, że fpp.pl z czasem przerodzi się w przedsięwzięcie komercyjne.

ŚGK: Wspominaliście, że fpp.pl to serwis pasjonatów. Czy to znaczy, że każdy chętny może stać się współpracownikiem fpp.pl?

MajeS: Tak! Każdy, kto ma chęć pomóc, może to zrobić. Są jednak pewne reguły. Osoba taka musi prezentować jakiś poziom – nie możemy doprowadzić do tego, że ktoś – mimo dużych chęci – obniży nam poziom merytoryczny serwisu. Każdy zostaje poddany okresowi próbnemu. W ten sposób dowiadujemy się, czy dany delikwent może zostać jednym z nas.

ŚGK: Czym kierujecie się przy tworzeniu serwisów? Serwis o grze Counter Strike rozumiem, podobnie Half Life, seria Quake'ów, Return to Castle Wolfenstein czy ostatnio

Twórcy fpp.pl nie tylko piszą, także aktywnie uczestniczą w wirtualnych potyczkach.

Gdyby ktoś chciał wymienić się doświadczeniami, ma możliwość udzielania się na kilkunastu moderowanych forach dyskusyjnych.

Tribes 2. Jednak czy w tak stare pozycje jak Duke, mało popularny Red Faction czy wręcz niepewny Halo warto się angażować?

MajeS: Tu chodzi już tylko i wyłącznie o zajęcie miejsca na scenie. Każdy z nas wie, że takie tytuły jak Halo czy Doom 3 odniosą wielki sukces. Dlatego właśnie chcemy, aby gracze już dziś wiedzieli, że mamy w zanadrzu takie działy tematyczne. Do tego warto dodać, że kierujemy się pewną regułą. Jeżeli są ludzie chętni do prowadzenia danego działu, to go po prostu „odpalamy". Wspomniałeś o Duke – choć gra wydaje się stara, to jednak są jeszcze gracze, którzy lubią w nią grać. Najlepiej świadczy o tym oglądalność duke.fpp.pl. Jest grupa ludzi, która odwiedza ten serwis systematycznie.

Cougar: Takie serwisy jak Halo czy Duke powstały już ponad rok temu. Były one w większości przypadków jedynymi źródłami informacji o danej grze w Polsce. Proszę mi wierzyć, że zainteresowanie tymi serwisami jest naprawdę duże. Na przykład halo.fpp.pl to jedyny taki sajt w Polsce. Co do Red Faction – gra ta okazała się niewypałem na skalę światową. O przedwczesnym odejściu gry zadecydował przede wszystkim słabiutki tryb multiplayer. Ponieważ jednak nie możemy tworzyć fpp.pl tylko pod kątem gry wieloosobowej – nie wszystkich stać na taką zabawę – stąd serwisy o takich grach, jak właśnie Red Faction.

ŚGK: Dlaczego zatem nie ma serwisu o Unreal Tournament, jednej z popularniejszych gier sieciowych w Polsce?

MajeS: Przyznaję się bez bicia: to chyba jedyna poważniejsza „dziura" na fpp.pl. Ale sprawa jest prosta – nie ma odpowiednich osób, które mogłyby się tym zająć. Cały czas szukamy, więc być może już niebawem miłośnicy UT znajdą również u nas coś dla siebie.

Cougar: Sytuacja jest taka, że wśród tych 30 osób pracujących na co dzień przy serwisie, nie ma zbyt wielu fanów tej gry. Od początku był problem z tym serwisem, woleliśmy odpalać kolejne, np. o Quake 1, Counter Strike'u czy RtCW. Na UT w pewnym momencie zrobiło się trochę za późno i stąd ten brak. Obiecuję, że dział o UT powstanie wraz z otwarciem unreal.fpp.pl, jednak położymy główny nacisk na Unreala 2.

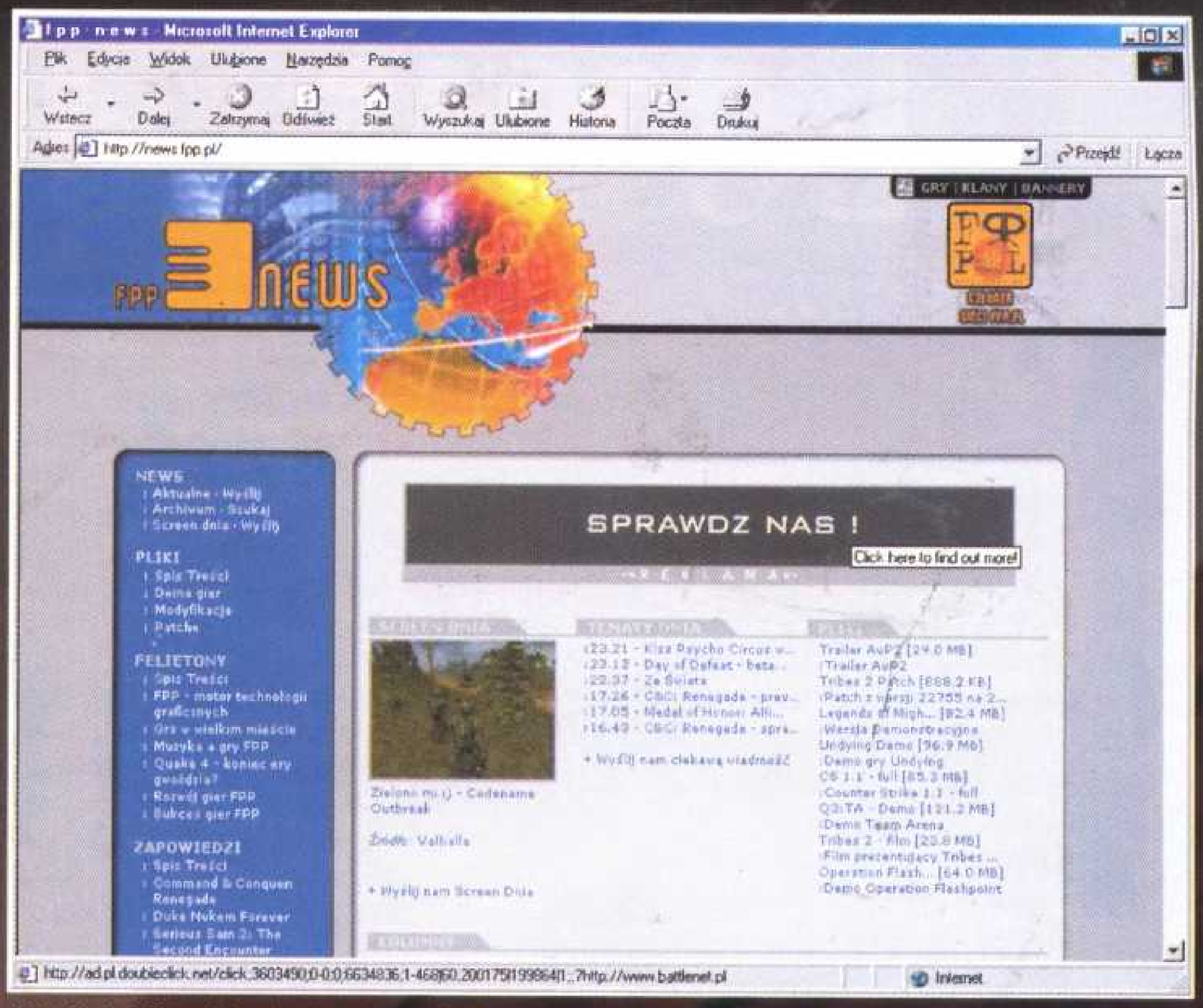
ŚGK: Który z Waszych serwisów cieszy się największą popularnością? Jak sądzicie, dlaczego?

MajeS: Sądzę, że jest to cały czas q3arena.fpp.pl. W sumie nic dziwnego, w Polsce masa ludzi gra w Q3. Dużą popularnością cieszy się też nowo powstały rtcw.fpp.pl...

Cougar: ...który głównie ze względu na ogromne zaangażowanie klanu POISON rozrósł się w krótkim czasie do dużych rozmiarów. Gra RtCW posiada bardzo dobry tryb multiplayer, stąd ten sukces.

MajeS: Dodajmy może, że ostatnio zanotowaliśmy też znaczny wzrost oglądalności news.fpp.pl. W końcu to tam można znaleźć codzienną porcję newsów traktujących o wszystkich grach FPP.

ŚGK: Serwis udostępnia także szereg forów dyskusyjnych. Możecie coś o nich opowiedzieć?



Wysiłek kilkudziesięciu zapaleńców pozwolił utworzyć m.in. ogromny serwis poświęcony newsom.

MajeS: Nasz board został stworzony po to, aby ułatwić wymianę informacji pomiędzy graczami. Wydaje mi się, że spełnił nasze oczekiwania. Codziennie pojawia się tam prawie 500 postów, a zarejestrowanych jest 2000 użytkowników.

Cougar: Obecnie mamy już wydzielone fora do kilkunastu najpopularniejszych gier. Wszystko jest połączone w jedną stronę board.fpp.pl. Codziennie można tam prowadzić dyskusje zarówno z doświadczonymi graczami, jak i nowicjuszami.

ŚGK: Fora są moderowane? Jak radzicie sobie z niewyparzonym językiem co niektórych graczy?

MajeS: Tak, są moderowane. Z utrzymaniem porządku nie ma większych problemów. Nad poprawnym funkcjonowaniem forum czuwa kilkanaście osób, więc wszystko jest stale pod kontrolą.

Cougar: Każde forum jest zarządzane przez ekipę właściwego mu serwisu. Dzięki temu ludzie je obsługujący, bezpośrednio zaangażowani w scenę danej gry, doskonale znają „możliwości" poszczególnych użytkowników i starają się ich odpowiednio wcześnie wychwycić.

ŚGK: Czy na zwiększanie liczby odwiedzających ma Waszym zdaniem wpływ wyłącznie atrakcyjność samego serwisu, czy także wzrost popularności internetu i gier sieciowych? Jak oceniacie tendencje w najbliższym czasie?

MajeS: I jedno i drugie. Jak już wspomniałem, stale się rozwijamy, a czytelnikom się to podoba. Na dodatek coraz więcej ludzi zaczyna grać w gry sieciowe. Niestety, cały czas w Polsce istnieje bariera drogiego i wolnego dostępu do sieci. Nasi gracze na szczęście jakoś sobie z tym radzą. Jak oceniamy tendencje w najbliższym czasie? Może być tylko lepiej.

[FPP]MajeS – Bartek Majewski. Interesuje się grami FPP. W wortalu fpp.pl pracuje ponad rok, praktycznie od początku jego istnienia. Obecnie jego funkcją jest „pilnowanie" całego serwisu. Jest odpowiedzialny za poprawny wygląd prezentowanych materiałów, dba o część merytoryczną, pomaga także przy konstruowaniu nowych serwisów. Jako członek zarządu podejmuje najważniejsze decyzje dotyczące przyszłości fpp.pl.

Cougar: Atrakcyjność serwisu swoją drogą, popularność FPS i internetu swoją. Na pewno jakość serwisu jest ogromnym magnesem. Serwis fpp.pl jest wykonany bardzo dobrze, o czym świadczą nagrody, jakie otrzymujemy m.in. od reporter.pl. Pod względem liczby newsów nie ustępujemy czołówce światowej, a rtcw.fpp.pl zalicza się do najczęściej aktualizowanych serwisów związanych z tą grą na świecie.

ŚGK: Dotarły do nas słuchy, że zamierzacie także organizować ligi w niektórych grach FPP...

Cougar: Tak, od niedawna działa four2four.fpp.pl. Jest to przedsięwzięcie skierowane do zwolenników Q3 Arena. W planach mamy także ligę Quake'a 2 oraz RtCW. Ta druga cieszy się już teraz dużym zainteresowaniem zarówno klanów, jak i sponsorów. W projekt zaangażuje się prawdopodobnie wydawca gry w Polsce, firma LEM.

MajeS: Mamy już pewne doświadczenie, w końcu byliśmy współorganizatorami CGL. Wszystkie te działania podejmujemy po to, aby przyciągnąć jeszcze większą liczbę graczy. Organizujemy takie przedsięwzięcia, bo mamy po prostu taką możliwość. Mam nadzieję, że gracze nam tego nie zapomną. ❐

E-SPORT... I E-KIBICE

CZĘŚĆ 2

E-SPORT

Czy sporty elektroniczne mają rację bytu? Czy można oczekiwać, że internet spowoduje, że wirtualna rywalizacja zdobędzie popularność, a co za tym idzie, że rozgrywki internetowe uzyskają status sportu nie tylko w opinii grupy fascynatów danej gry sieciowej, ale także w opinii szerszych rzesz społeczeństwa? Wszak tylko wówczas można liczyć na to, że esport stanie się „prawdziwym sportem". Zainteresowanie tłumu zawsze przekładało się na reklamę, sponsorów, pieniądze, nagrody. Czy zatem sporty elektroniczne mają jakieś szanse na poważniejsze zaistnienie? Odpowiadając na to pytanie najpierw należy przyjrzeć się obecnemu rynkowi.

sYsIyavor

Według zeszłorocznych badań rynku amerykańskiego, przeprowadzonych przez Interactive Digital Software Association (IDSA), 145 milionów Amerykanów gra w gry wideo (60% populacji!). Średni wiek gracza wynosi 28 (!) lat, 72% (!!) graczy ma ponad 18 lat, aż 42% (!!!) – ponad 35. Prawie połowę graczy stanowią kobiety – 43%, przy czym wśród graczy online procent ten wzrasta (!) do 50.4%. Od pewnego czasu wartość rynku gier komputerowych w USA przewyższa wartość rynku filmowego i cały czas obserwuje się wzrost liczby osób korzystających z sieci internet. Wg. najnowszego raportu z UCLA (Uniwersytet Kalifornijski w Los Angeles), dostęp do internetu ma już 72.3% Amerykanów (rok temu 66.9%), przy czym statystycznie w ciągu tygodnia Amerykanin poświęca blisko 10 godzin na surfowanie po Sieci. Znamienne są także inne dane – szczególnie w kontekście faktu, jak „telewizyjnym" krajem są Stany Zjednoczone: blisko 1/4 dorosłych ankietowanych przez UCLA przyznała, że od kiedy mają dostęp do internetu, oni oraz ich dzieci znacznie częściej korzystają właśnie z Sieci niż siedzą przed telewizorem. Tak wygląda sytuacja w Stanach Zjednoczonych. Jak widać, rynek jest – i to ogromny.

Unijne biuro statystyczne Eurostat podało w październiku, że w 2000 roku liczba komputerów osobistych w Polsce wzrosła do 2 670 000, a użytkowników internetu do 2 800 000, co oznacza przyrost w stosunku do poprzedniego roku odpowiednio o 26.3% i 33.3%. W Polsce na stu mieszkańców przypada 7.2 internautów i 6.9 komputerów (w Estonii – 25.4 internautów, w Słowenii – 25.3 komputerów; średnia w UE wynosi dla internautów 24.2, dla komputerów – 24.8). Na tle sąsiadów – że o USA nie wspomnę – wyglądamy kiepściutko, ale to oznacza jedynie tyle, że w Polsce jeszcze wiele może się zdarzyć.

Aby masy raczyły wyrazić zainteresowanie esportem, muszą mieć do niego dostęp. Trudno przy tym nagle oczekiwać, aby 2 miliony polskich internautów nagle zaczęło grać w np. Counter Strike'a czy Quake'a. Czym innym jest jednak czynny udział w sporcie, czym innym – kibicowanie. Kibiców było zawsze wielokrotnie więcej niż sportowców, a o prawidłowości tej przekonali się m.in. starożytni Rzymianie (o konieczności jedzenia wiedziano już wcześniej). Do niedawna praktycznie nie istniał ktoś taki, jak elektroniczny kibic. Albo grałeś, albo – w ostateczności – patrzyłeś zza pleców na monitor, przy którym siedział gracz. Mecz, który w czasie swego trwania przyciąga uwagę kilkunastu osób, nie ma żadnej szansy na przyciągnięcie sponsorów. Co z tego, że w takim Counter Strike'u z natury rzeczy (gry?) mamy wielu obserwatorów kibicujących tym, którzy jeszcze pozostali przy życiu, skoro ta „wielość" to maksymalnie kilkanaście, góra kilkadziesiąt osób???

Kameralność takich meczy nijak się miała do rzeczywistego zainteresowania, o czym świadczyła choćby częstotliwość odwiedzin serwisów WWW podających wyniki spotkań czy liczba pobrań plików zawierających przebieg meczu (tzw. dem). Online a offline to jednak zasadnicza różnica. W minionym roku powstały programy – głównie w postaci odpowiednich mutatorów – których jedyną funkcją była możliwość obserwowania przebiegu wirtualnych meczy. Pojawiło się zatem coś w rodzaju wirtualnej telewizji. Cała zabawa sprowadza się w ogólności do prostego schematu: na serwer, na którym odbywa się pojedynek, logują się wyłącznie zawodnicy i sędziowie. Jednak wszystkie dane o położeniu graczy, strzałach itp. są wyprowadzane do innego serwera, który z kolei rozdziela je do szeregu innych serwerów. W ten sposób, bez specjalnego obciążania komputera, na którym odbywa się spotkanie, jego przebieg może obserwować ogromna liczba widzów. Ostatnie mistrzostwa CPL w Dallas (grudzień 2000) w grze Counter Strike mogło obserwować do 80 tysięcy wirtualnych kibiców! To już jest widownia, która budzi szacunek. Problemem wciąż pozostaje konieczność posiadania gry, której zawodom chcemy kibicować, gdyż transmisja z serwera nie obejmuje danych o terenie, kształcie i wyglądzie zawodników itp. Miejmy nadzieję, że producenci szybko dostrzegą zapotrzebowanie i że wkrótce prócz wersji demonstracyjnej będziemy mogli pobrać bezpłatnie ze strony producenta – fakt, że prawdopodobnie w wiekszości przypadków mający kilkaset megabajtów – plik zawierający praktycznie kompletną grę, tyle, że przystosowaną wyłącznie do odtwarzania transmisji „wirtualnotelewizyjnych" z co ciekawszych spotkań. Wówczas tak naprawdę zacznie się era wirtualnej telewizji, z masowym odbiorcą-kibicem, z meczami wielokrotnie bardziej dynamicznymi od meczy koszykówki rozgrywanych w ramach NBA. Już teraz powstają specjalne serwisy, które relacjonują na żywo przebieg co ważniejszych spotkań w ligach europejskich lub amerykańskich. Takie transmisje mają formę wyłącznie dźwiękową i przypominają transmisje radiowe. Co jednak stoi na przeszkodzie, aby wkrótce połączyć wirtualną transmisję obrazu z komentarzem komentatora?

Obyś żył w ciekawych czasach – to zdaje się Rzymianie ukuli tę klątwę. Ci sami Rzymianie od „chleba i igrzysk"... ❐

Już wkrótce wydarzenia w sportach elektronicznych będą miały widownię, której mogłyby pozazdrościć sporty tradycyjne. Miło obejrzeć kilkadziesiąt minut wypełnionych akcją, przy których Schwarzeneggerowe „Commando" wieje nudą.

FACE OKIEM CAPPERA

Techniki przenoszenia flagi, cz. 3

Trikowa metoda umożliwiająca na mapie Face w UT (CTF) bezpieczne przeniesienie flagi do własnej wieży została opisana dwa miesiące temu, w poprzednim numerze zacząłem omawiać bardziej subtelne elementy rozgrywki. Czas na zasygnalizowanie kolejnych rzeczy, na które warto zwracać uwagę.

Kolejna taktyka walki na Face polega na ukrywaniu się w bazie przeciwnika w oczekiwaniu na dogodny moment do przejęcia flagi. Warto zaczaić się na którejś z półek lub występów, wszędzie tam, gdzie w miarę dyskretnie będziemy mogli ogarnąć sytuację na mapie. Uważnie obserwując ruchy zawodników mamy szansę dość dobrze oszacować, ilu przeciwników jest we własnej bazie, ilu walczy na otwartej przestrzeni i ilu grasuje po naszej bazie. Ten moment jest także bardzo dobry na wyeliminowanie snajperów przeciwnika znajdujacych się w naszej bazie (naturalnie używamy w tym celu snajperki). Następnie wyczekujemy do momentu, gdy w kierunku naszej bazy ruszy duża grupa przeciwników. W chwili, gdy dochodzą do bazy, powinniśmy szybkim strzałem zdjąć snajpera kryjącego się gdzieś w pobliżu (o ile takowy buszuje po bazie, w której jesteśmy), a następnie natychmiast przejąć flagę. Znaczna część przeciwników jest wówczas związana walką o naszą flagę, stąd nasz powrót powinien być ułatwiony. Prawdopodobnie nie wszyscy przeciwnicy w ataku zginą od razu, stąd w powrocie będą przeszkadzały jedynie pojedyncze noworodki.

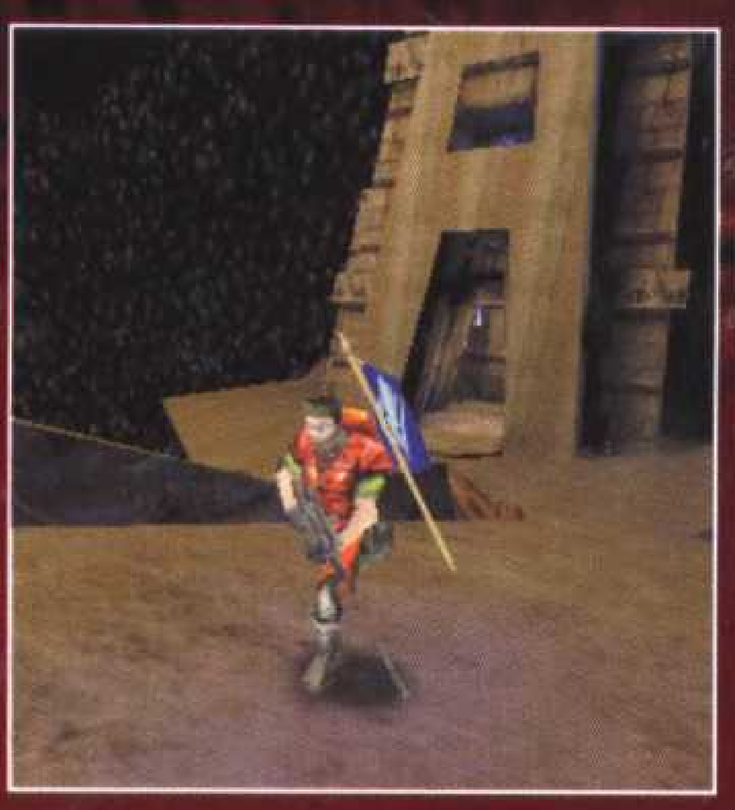
Inna taktyka sprowadza się do zabrania flagi i ukrycia w bazie przeciwnika tak długo, aż nadejdzie odpowiedni moment do powrotu, taki jak choćby opisany akapit wyżej. Szczytem bezczelności – niekiedy popłacalnym – jest wyczekanie, aż przeciwnicy zaczną w kilka osób szturmować naszą bazę i... przebiegnięcie otwartej przestrzeni tuż za plecami ostatniego, mającego wyłącznie naszą bazę w oczach przeciwnika. W bazie przeciwnika zostaje zwykle jeden-dwóch graczy na obronie, cała reszta szturmuje, więc jeśli tylko przeciwnicy nie mają częstego zwyczaju oglądania się za siebie, powrót powinien się udać. Warunek jest jednak jeden: wyczekanie z flagą w bazie przeciwnika powinno być na tyle długie, aby przeciwnicy stracili orientację, gdzie jest flaga: jeszcze w ich bazie, czy też przegapili powrót cappera i flaga jest u nas? Jeśli potrafimy ukryć się dostatecznie długo, możemy być pewni, że przeciwnicy zaczną intensywniej atakować naszą bazę (gdyż chcą odbić swoją flagę lub przejąć naszą). Zatem „na tyłach" ich drużyny jest w miarę bezpieczne miejsce. Jeśli drużyna przeciwników nie grzeszy rozsądkiem, capper z flagą może sobie chwilę pokursować na tyłach wieży przeciwnika, fragując od tyłu noworodki pojawiające się przy ripperze lub snajperce.

Capper tuż przed drogą powrotną. Właściwy dobór momentu powrotu jest kluczowy. Na serwerze grało 12 osób, a jednak...

JEST! Przyłożenie! Flaga wraca do bazy, gdzie... czeka już na nią kolejny capper.

Chciałbym także zwrócić uwagę na mały trik. Jeśli tylko ma na to czas, capper powinien zostawiać w bazie przeciwnika, w jakimś dyskretnym miejscu, swój translokator. Takim miejscem mogą być płomienie pochodni, okolice amplifiera, jakiś w miarę zasłonięty występ wieży, popularna jest także półka z amplifierem. Po wykonaniu przyłożenia, odnowieniu pancerza i uzupełnieniu amunicji jednym kliknięciem przenosimy się do bazy przeciwnika i praktycznie natychmiast możemy kolejny raz przejąć flagę.

Na zakończenie należy wspomnieć o pewnym niezwykle istotnym z punktu widzenia całej rozgrywki momencie, jaki pojawia się w każdej grze typu CTF, czy to w Unreal Tournamencie, czy w Quake'u, czy w Tribes 2. Chodzi tu o moment, w którym nasza drużyna wykonuje przyłożenie. Ta chwila jest niesłychanie ważna dla cappera, jednak nie dla tego, który wykonuje przyłożenie, a dla tego, który dopiero zamierza przechwycić flagę. W momencie przyłożenia flagi przeciwnicy z reguły mają odciągniętą uwagę od obrony własnej bazy, zaś znaczna ich część jest uwikłana w potyczkę w okolicach naszej bazy. Sensownym staje się więc dyskretne ukrycie w bazie przeciwnika i wyczekanie na przyłożenie flagi. Ta, po powrocie do bazy przeciwnika, staje się często zadziwiająco łatwym łupem.



...a jednak można było znaleźć taki moment, w którym droga powrotna do bazy przebiegała praktycznie bez przeszkód.

DIABELSKIE SIECIOWANIE

Diablo 2 na Battlenecie

Pod względem popularności wśród gier internetowych w powszechnej opinii pierwsze miejsce okupuje Counter Strike. Zgodnie ze statystykami prowadzonymi przez serwis Game Spy (http://www.gamespy.com/stats/), statystycznie na świecie w dowolnym momencie w Counter Strike'a gra od 50 do 60 tysięcy osób. Król niekoniecznie jednak może być rzeczywiście królem, gdyż statystyki te obejmują wyłącznie najpopularniejsze gry FPS, zaś na samych zamkniętych serwerach Battlenetu (o którym więcej za chwilę) liczba graczy wojujących w Starcrafta, Warcrafta czy Diablo 2 to standardowo kilkadziesiąt tysięcy, a nierzadko dawało się zobaczyć i kilkaset tysięcy. Może więc tron należy przyznać właśnie Diablo 2?

sYsIyavor

Tryb Hardcore: jedna śmierć i rozstajemy się z postacią. Co nam po czynach???

Właśnie: Diablo 2. Jeden z większych sukcesów firmy Blizzard. Są ludzie, którzy twierdzą, że ta gra nie istnieje poza internetem. W przeciwieństwie do pierwszej części, w której niedoskonały tryb multiplayer pozwalał na wprowadzanie wielu cheatów, Diablo 2 od początku był konstruowany z myślą o wieloosobowej grze na serwerach Battlenetu. Tym, którzy nie wiedzą, warto wyjaśnić, że serwery Battlenetu są prowadzone bezpośrednio przez producenta gry i – prócz Diablo 2 – pozwalają także na zabawę zwolennikom Starcrafta i Warcrafta. W ramach Battlenetu Blizzard utworzył kilka serwerów, między innymi w USA i Azji. Europejski serwer Battlenetu znajduje się w Szwecji, co ostatnio gwarantuje nawet dość przyzwoite pingi. Główną atrakcją Battlenetu jest gwarancja, że wszyscy pozostali gracze grają uczciwie. W sesjach otwartych, kiedy serwerem jest jeden z komputerów graczy, wcale nierzadko zdarzały się (i wciąż zdarzają) prawdziwe cuda: wszyscy używają wyłącznie najlepszych przedmiotów, wszyscy mają zwielokrotnioną siłę, życie, umiejętności, o zasobności kieszeni nie wspominając. Daleko takiej grze do miana prawdziwej rozgrywki, stąd popularność serwerów Battlenetu, gdzie czary, owszem, są, ale wyłącznie przewidziane przez twórców. Zdarzają się co prawda gracze, którzy potrafią wyrzucić przeciwnika z gry, podczas gdy jego bezbronna postać wciąż w niej pozostaje, na szczęście nie zdarza się to zbyt często.

Nie ma jak pogawędka na kanale...

Logując się do Battlenetu należy utworzyć konto podając numer seryjny (cd-key) dostarczony wraz z oryginałem gry. Dla jednego cd-keya możemy utworzyć wiele kont, każde zabezpieczone loginem i odpowiednim hasłem. Na jednym koncie możemy utworzyć maksymalnie 8 postaci, które będziemy prowadzić w rozgrywkach lub używać jako swego rodzaju magazyny znalezionego sprzętu, zwane potocznie „mułami". Battlenet nie pozwala – przynajmniej w teorii – na grę na kilku kontach jednocześnie z jednego komputera i przy użyciu jednego cd-keya, są jednak „magicy", których czary skutecznie wyprowadzają w pole serwery Battlenetu i potrafią otworzyć kilka sesji D2 jednocześnie (magia ta wymaga wspomożenia nie do końca legalnymi programami, stąd nie rozwiniemy tego tematu).

Tworząc postać na koncie podejmujemy decyzję, czy gramy w tryb Softcore (postać może ginąć wielokrotnie) czy Hardcore (jedna śmierć kończy grę; dostęp do tego trybu uzyskuje się po zabiciu Diablo). Ustalamy także, czy postać ma być wykorzystywana w wersji klasycznej gry, czy z dodatkiem Lord of Destruction. Klasyczna wersja Diablo 2 charakteryzowała się kilkoma cechami, które znacznie podnosiły atrakcyjność gry. Głównie chodzi tu o system generowania przedmiotów – unikatów oraz tak zwanych rzadkich przedmiotów (rare). Te pierwsze były tworzone przez producenta i niewiele można było z nimi po znalezieniu zrobić. Inaczej sprawa się miała z przedmiotami rzadkimi – ich cechy generowano losowo i w efekcie wielu graczy przysiadało przed monitorami ze zdumienia, gdy oglądali cechy zdobytego przedmiotu. Ta różnorodność tworzyła niezwykle ciekawą atmosferę gry, żadna z postaci nie była podobna do drugiej. Mało tego, praktycznie zlikwidowano w ten spo-

...często związana z przepływem dóbr (akurat wyjątkowo na drodze pokojowej).

Przygotowania do potyczki.

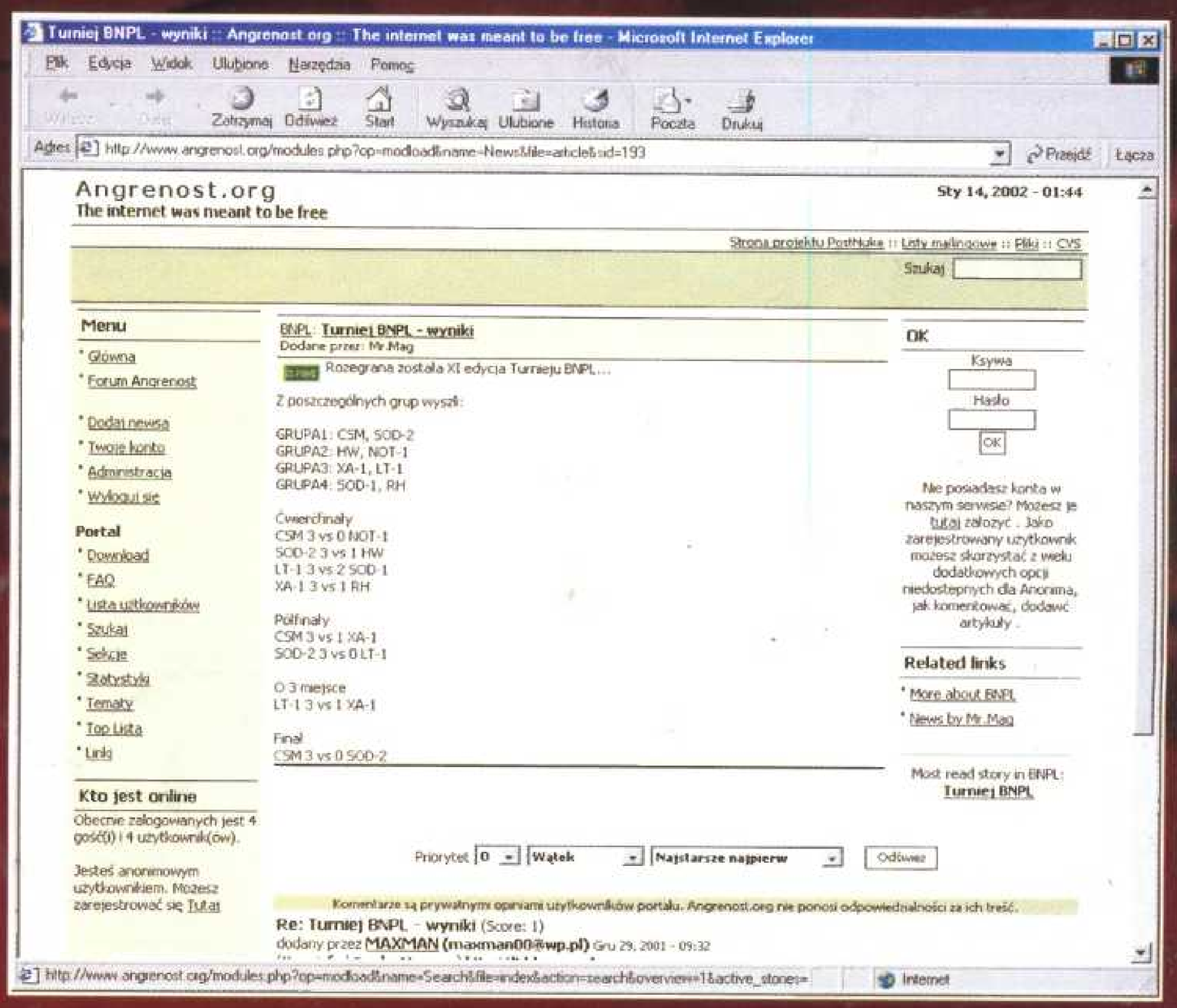
sób czysto komputerowe metody powielania dobrych przedmiotów (podmienianie plików), gdyż zawsze można było znaleźć coś ciekawszego od tego, co już mieliśmy. System zdobywania doświadczenia także był dość dobrze skonstruowany: maksymalny poziom (99) był praktycznie niemożliwy do uzyskania, gdyż od 80 poziomu awans na każdy kolejny wymagał wielokrotnie większego zaangażowania graczy. W ten sposób gra gwarantowała różnorodność postaci, ale także zwiększała motywację gracza. Niestety, wspomniane rozszerzenie Lord of Destruction zmieniło rolę przedmiotów rzadkich i unikatowych. Te pierwsze przestały być istotne z punktu widzenia rozgrywek, zaczęły się liczyć wyłącznie unikaty. Problem w tym, że unikaty zostały opracowane przez Blizzarda. Zniknęła więc tak atrakcyjna w wersji klasycznej różnorodność i poczucie niepewności, które towarzyszyły wejściu do pojedynku. Wytrawni gracze już na pierwszy rzut oka wiedzą, czym dysponuje przeciwnik – choćby dlatego, że sami mają bardzo podobne wyposażenie. Dodatkowy problem pojawił się w związku ze zdobywaniem doświadczenia. Poziom 70, dawniej uzyskiwany po kilku tygodniach gry, można teraz uzyskać w niecałe 3 godziny: wystarczy jakąś zaawansowaną postacią przeprowadzić „noworodka" przez wszystkie akty gry, po czym wziąć następnie takiego delikwenta do drużyny z postaciami o wysokim poziomie, gdzie praktycznie tylko obserwuje przebieg rozgrywki. Bitwę wygrywają „wysokolewelowcy", ale punkty doświadczenia przyznawane są także nowej postaci. Nic dziwnego, że większość postaci prowadzonych nawet przez dawniej słabych graczy ma obecnie maksymalny poziom doświadczenia. Na szczęście Blizzard już zapowiada, że kolejna łatka do gry zlikwiduje opisaną tu możliwość podbijania doświadczenia, stąd można oczekiwać, że gra ponownie stanie się zbalansowana przynajmniej pod tym względem. Aby z kolei zbalansować postacie pod względem wyposażenia, jedynym ratunkiem jest przywrócenie pierwszoplanowej roli generowanym losowo przedmiotom rare. Zmniejszy się w ten sposób znaczenie unikatów, których właściwości znane są zwykle na długo przed ich znalezieniem oraz ukróci monotonię używania przez wszystkich graczy kilku tych samych przedmiotów.

Polskie środowisko graczy Diablo 2 jest aktywne przede wszystkim w trybie gry Softcore – w trybie Hardcore z reguły bierze górę solidarność narodowa i gracze pomaga-

Ulala...

ją sobie nawzajem. Jak wspomniałem, miłość do rodaków wygasa jednak w Softcore. Tu mamy kilkadziesiąt klanów liczących kilku do kilkunastu osób, przy czym część klanów swój rodowód wywodzi jeszcze z czasów Diablo 1. Wśród bardziej znanych klanów warto wymienić Zakon Baala, Soldiers of Doom, Lords of Terror, Najemnicy z Ognistej Twierdzy, XA czy Zakon Angrenost. Ten ostatni prowadzi chyba najbardziej popularny w Polsce serwis WWW o D2: http://www. angrenost.org. Tutaj też większość polskich klanów Diablo 2 posiada swoje fora dyskusyjne, jest również ogólnodostępne forum, na którym są dyskutowane wyniki wojen międzyklanowych oraz gdzie można przeczytać o planowanych wojnach i turniejach. Skoro o turniejach mowa: również sam Zakon Angrenost zajmuje się prowadzeniem turniejów Diablo 2 w trybie Softcore. Zainteresowanych odsyłamy do informacji udostępnianych na wspomnianym serwisie.

Dodatkowe informacje o grze w internecie w Diablo 2 można także uzyskać pod innymi adresami, np. http://www.battlenet.pl, jest również parę stron tematycznych (np. mających w założeniach ułatwiać handel pomiędzy graczami), nie cieszą się jednak one zbyt dużą popularnością. ❐



Http://www.angrenost.org – tu się zbiera polski światek D2.

BOMBOWA ZABAWA

(przynajmniej dla 3 osób)

Jedną z charakterystycznych cech Tribes 2, nie występujących w innych FPS-ach, jest możliwość korzystania z pojazdów: jeżdżących i latających. Szczególnie ta ostatnia grupa pojazdów ma duże znaczenie dla przebiegu walki.

sYs/yavor

W Tribes 2 mamy trzy rodzaje samolotów: jednoosobowy, szybki myśliwiec, wolniejszy bombowiec z trzema członkami załogi oraz transportowiec, który prócz pilota i strzelca ogonowego może zabrać do 4 pasażerów. Najciekawsze jest naturalnie pilotowanie myśliwca oraz zabawa bombowcem – i choć do realizmu symulatorów rzeczywistych samolotów pojazdom w T2 daleko, udział w walce powietrznej w bitwie kilkudziesięciu osób przyciągnął do T2 już niejednego miłośnika symulacji lotu.

Szczególne pole do popisu daje bombowiec – nawet nie z tej przyczyny, że może być kluczowym elementem pozwalającym na wygranie meczu. Po prostu walka bombowcem wymaga współgrania kilku osób i zwykle obfituje w wiele różnego rodzaju przygód. Załogę bombowca stanowią trzy osoby: pilot, bombardier oraz strzelec ogonowy. Aby lot stosunkowo wolnym bombowcem nie zakończył się po paru minutach, muszą być oni odpowiednio wyposażeni.

Zacznijmy od stwierdzenia, że nie ma specjalnego sensu latać bombowcem przy niepełnej załodze. Zawsze czekamy na komplet – w przeciwnym razie żywot nasz i bombowca może się okazać zadziwiająco krótkim. Co zatem wziąć ze sobą, aby jak najefektywniej wykorzystać bombowiec w walce?

Zacznijmy od strzelca ogonowego, gdyż z nim jest zawsze najmniej problemów. Strzelcem powinna być osoba w najcięższym pancerzu (juggernauta), głównie ze względu na dużą liczbę amunicji. Zadaniem strzelca ogonowego jest obrona bombowca, stąd na jego wyposażeniu koniecznie powinny znajdować się: wyrzutnia rakiet kierowanych oraz chaingun jako jedyna sensowna broń mogąca wyrządzić szkodę atakującym bombowiec myśliwcom. Naturalnie przydaje się fusion mortar, którym przy każdym przelocie nad bazą przeciwnika można „życzliwie" poczęstować obronę flagi. Dwa pozostałe sloty pancerza dobrze jest wypełnić spinfuzorem (ten to się zawsze przydaje...) oraz plasma rifle, która to broń jest nieoceniona przy usuwaniu elementów wyposażenia bazy przeciwnika (coś trzeba robić, gdy nas zestrzelą, prawda?). Niezbędne są naturalnie flary, służące do mylenia pocisków kierowanych na podczerwień. Flar nie wyrzucamy od razu słysząc, że jesteśmy namierzani, lecz czekamy, jak rozwinie się sytuacja. Często dobry pilot potrafi zgubić goniącą nas rakietę, wstrzymajmy się więc z rzuceniem flary do ostatniego momentu, kiedy wiadomo, że manewry lotnicze nie dały żadnego efektu. Flar nie ma zbyt wiele i należy nimi naprawdę oszczędnie gospodarować.

Problemem jest natomiast pack strzelca ogonowego. Z jednej strony chciałoby się wziąć dodatkowy pakiet z amunicją (ammunition pack), z drugiej... Strzelec ogonowy to jedyny członek załogi, który może w czasie lotu dokonywać napraw. Przelatujemy nad bazą przeciwnika, bombowiec dostaje kilka trafień, strzelec ogonowy wyjmuje zaś zestaw naprawczy (repair kit) i po chwili maszyna jest jak nowa. Repair kit w rękach sprawnego strzelca ogonowego potrafi kilkukrotnie przedłużyć żywot bombowca.

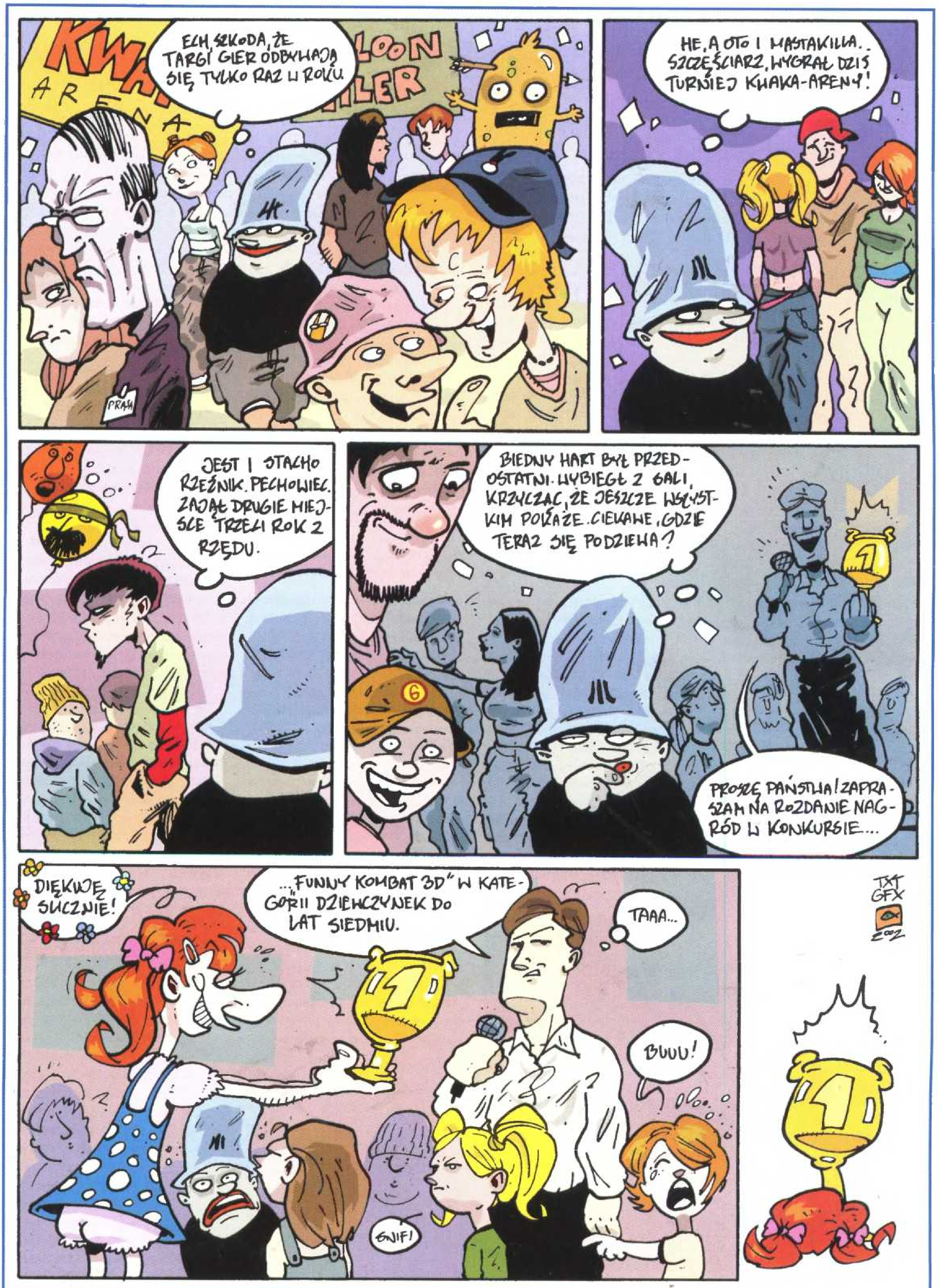
Załoga skompletowana, bombowiec gotowy do akcji.

Pomocą w rozwiązaniu problemu wyboru właściwego packa może być odpowiednie wyposażenie pilota i bombardiera. Strzelcowi dajemy repair pack, natomiast pilota i bombardiera odziewamy w średni pancerz (Assault) z chaingunem, spinfuzorem, plasma rifle oraz wyrzutnią rakiet, zaś dodatkowo każdy z nich dostaje ammunition pack. W takiej sytuacji pilot i bombardier mają łącznie 16 pocisków kierowanych. Naturalnie ani pilot, ani bombardier nie mogą korzystać z własnych broni podczas lotu, w krytycznej sytuacji bombardier może jednak wyskoczyć i próbować namierzyć atakujące myśliwce z ziemi. Sensowna staje się również inna taktyka: gdy amunicja strzelca ogonowego już się wyczerpuje, bombowiec ląduje, a strzelec wymienia się packami z bombardierem lub pilotem. W takiej sytuacji nie jest już możliwe naprawianie bombowca w locie, zawsze można jednak spróbować dokonać napraw w jakimś odosobnionym miejscu, gdzieś na powierzchni. Strzelec ogonowy zaś ma w ten sposób ponownie amunicję do obrony bombowca.

Jeśli chodzi o wyposażenie, wspomnieć należy o jeszcze jednej możliwości, jeśli chodzi o wyposażenie pilota lub bombardiera. Otóż któraś z tych osób (najlepiej bombardier) może być wyposażona w lekki pancerz (Scout), Energy Pack i Shocklance. W niektórych sytuacjach w czasie ataku ze strony myśliwców (w bliskiej walce powietrznej lub po zestrzeleniu bombowca) taki gracz jest w stanie podlecieć do atakującego na tyle blisko, że może oddać strzał shocklancą. Jeśli jest celny, myśliwiec wykona efektowny przewrót w powietrzu i najprawdopodobniej się rozbije, zaś była załoga bombowca ma jeszcze spore szanse na danie się we znaki obronie przeciwnika. ❐

Dobrze przeprowadzony nalot zapewnia przeciwnikom niezapomniane wrażenia...

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA



ALIENS VS PREDATOR 2

Bazyl

Aliens vs Predator 2 to gra, która wymaga trzech rzeczy: mocnych nerwów, doskonałej znajomości możliwości własnej postaci i wiedzy o tym, co może zrobić przeciwnik. Odnosi się to zarówno do trybu dla pojedynczego gracza, jak i rozgrywki sieciowej. Poniżej znajdziesz kilka porad dotyczących każdej z trzech dostępnych ras.

PREDATOR

Charakterystyka ogólna

Predator to samotny myśliwy, którego główną bronią jest zaskoczenie. Szybszy od człowieka, a zarazem wolniejszy i mniej zręczny od Obcego, Predator dysponuje arsenałem wyrafinowanych broni i narzędzi. Może stać się niemal całkowicie niewidoczny, zaś filtry w jego masce umożliwiają widzenie w trzech trybach: cieplnym (wyraźnie widzi ludzi – kolor niebieski), elektromagnetycznym (wyraźnie widzi Obcych – kolor czerwony) i tak zwanym predtech (wyraźnie widzi innych przedstawicieli własnego gatunku – kolor biały). Predator może też wykonywać wysokie skoki ułatwiające mu na przykład chodzenie po drzewach (przykucnięcie + skok), oraz wytrzymać upadek z dużej wysokości.

Walka z ludźmi

W starciu z ludźmi Predator musi przede wszystkim ocenić z iloma przeciwnikami ma do czynienia, oraz czy są to tylko ludzie, czy także androidy. Te ostatnie to prawdziwe utrapienie. Nie dość, że są bardzo wytrzymałe to jeszcze widoczne tylko w normalnym trybie widzenia. Nie zobaczysz ich w trybie cieplnym, to zaś sprawia, iż w trakcie walki możesz być zmuszony do przełączanie trybów widzenia. Jest to bardzo niewygodne i dlatego często lepiej jest zająć się najpierw androidami, a dopiero później ludźmi – zgodnie z zasadą, że tych ostatnich możesz dojrzeć w normalnym trybie widzenia, androidów w trybie cieplnym praktycznie nie.

Przed walką z ludźmi zawsze pamiętaj o naładowaniu baterii. Energia będzie Ci potrzebna jako że najbezpieczniej walczyć jest z nimi w maskowaniu, kiedy to Predator staje się praktycznie niewidoczny. Należy przy tym pamiętać, iż tylko użycie trzech rodzajów broni: ostrzy, włóczni i kuszy nie pozbawia Predatora maskowania. Nawet maskowanie jest jednak bezwartościowe, jeśli któryś z żołnierzy posiada smartguna lub wyrzutnię rakiet (te bronie automatycznie namierzają poruszający się cel). Albo zabij go jako pierwszego, albo nie ruszaj się, gdy patrzy na Ciebie – jego broń nie może Cię wówczas zlokalizować.

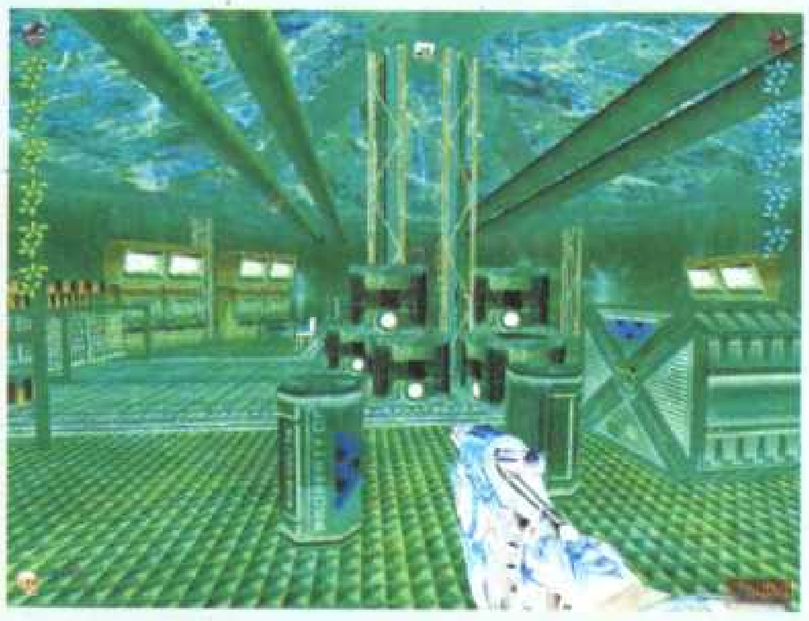
Kusza jest najbardziej wydajną bronią do walki z ludźmi na dystans (nie zdejmuje maskowania), ale ma ograniczony zapas amunicji. Pamiętaj, by po oddaniu strzału zawsze starać się odnaleźć strzałkę. W bezpośrednim zwarciu nie ma z kolei lepszej broni od włóczni. Celne trafienie pozbawia przeciwnika głowy.

W większości przypadków dysk także jest niezawodnym narzędziem, aczkolwiek radzę stosować go tylko wobec pojedynczych celów. Odzyskanie dysku kosztuje sporo energii.

Walka z Obcymi

Praktycznie każde spotkanie z Obcymi oznacza walkę z kilkoma przeciwnikami. Jeśli jest ich 2 lub 3 wystarcza włócznia, przy większych ilościach trzeba posłużyć się pistoletem plazmowym. Pamiętaj, iż maskowanie Predatora jest bezużyteczne w starciu z Obcymi, jako że ci ostatni rozpoznają swoje ofiary po zapachu.

Pistolet plazmowy wyrzuca ładunki po łuku, łatwo jest jednak nauczyć się przewidywać, gdzie trafi wystrzelony ładunek. Ponieważ jego eksplozja ma spory zasięg, świetnym miejscem do obrony przed Obcymi są wąskie przejścia. Gdy Obcy atakują w skupieniu można też oddać kilka strzałów jednocześnie poprzez zgromadzenie ładunków (Alt+strzał). Korzystając z tej broni należy zawsze pamiętać, iż czerpie ona energię z ogólnego zasobu energii Predatora, tak więc od czasu do czasu potrzebował będziesz chwili spokoju, by zregenerować jej zapas przy użyciu separatora energii.



W walce z Obcymi najlepiej posłużyć się elektromagnetycznym trybem widzenia, w którym sylwetki przeciwników są wyraźnie widoczne na czerwonym tle. Minusem jest to, iż zasięg widzenia terenu jest wówczas szalenie mały co bardzo utrudnia nawigację.

MARINE

Charakterystyka ogólna

Główną zaletą żołnierza marines jest jego potężne uzbrojenie. Ani Obcy, ani Predator nie dysponuje taką siłą ognia. Nawet zwykły pistolet strzelający pociskami typu AP jest w stanie poważnie uszkodzić przeciwnika. Marine posiada też wykrywacz ruchu, który co prawda słabo przydaje się w bezpośredniej walce, jednak skutecznie chroni przed atakiem z zaskoczenia. Jest tylko jeden warunek: cel musi znajdować się mniej więcej przed Tobą.

Marine wyposażony jest także w noktowizor, niewielką lampę oraz flary. Użycie noktowizora nie jest polecane ponieważ bardzo szybko zużywa on energię (na dodatek smartgun traci wówczas możliwość namierzania celu). O wiele lepsza jest lampa, choć trzeba przyzwyczaić się do jej ograniczonego pola działania. Flary lepiej oszczędzać na momenty, gdy nie jesteś pewien tego co widzisz w świetle lampy.

Walka z Predatorem

Walka z Predatorem w kampanii jest o tyle prosta, że będziesz miał przeciwko sobie z reguły tylko jednego przeciwnika, który na dodatek nie używa kuszy. Jeśli dysponujesz smartgunem lub wyrzutnią rakiet istnieje duże prawdopodobieństwo, iż namierzą one cel zanim Ty w ogóle go zobaczysz. W trybie wieloosobowym sprawa się komplikuje. Zamaskowany, nieruchomy Predator jest praktycznie nie do wyśledzenia. Nadzieja w tym, że uda Ci się go zwabić w takie miejsce, w którym będziesz mógł wykorzystać granaty EMP (zdejmują maskowanie Predatora) lub

smartmines (miny, które same zmierzają do namierzonego celu). Najlepiej jeśli będą to wąskie przejścia, gdzie Predator nie będzie miał jak uciec, a Ty będziesz łatwo mógł go wykończyć granatami z karabinu pulsacyjnego.

Oczywiście sprawa komplikuje się, jeśli znajdziesz się na odkrytym terenie. Praktycznie jedyna metoda zachowania życia w obecności dobrze ustawionego przeciwnika to pozostawanie w ciągłym ruchu, co nieco przeszkadza w celowaniu. Nie zmienia to faktu, iż wobec dysku Predatora marine na otwartym terenie jest praktycznie bez szans.

Ostatnia rada: jeśli zdarzy Ci się zostać złapanym w sieć, użyj noża.

Walka z Obcymi

W starciu z Obcymi liczą się trzy rzeczy: liczba przeciwników, rodzaj broni i zapas amunicji. Praktycznie zawsze Obcy atakują w grupie, największą sztuką jest zaś nie dać się ponieść emocjom. Najbardziej przydatne do walki z dorosłymi osobnikami są karabin pulsacyjny i smartgun, strażnicy królowej do zadanie dla miniguna, natomiast face huggery najłatwiej zlikwidować miotaczem ognia. Do ochrony tyłów przydają się miny zbliżeniowe lub smartmines.

W trakcie walki zawsze musisz pamiętać o tym, iż krew Obcych jest toksyczna, w związku z czym lepiej jest zabijać ich w pewnej odległości. Nie należy też trzymać się ścian, gdyż można stać się ofiarą przyczajonego w jakiejś szczelinie drapieżnika. Także w tym przypadku dobrze jest pozostawać cały czas w ruchu, co skutecznie chroni przed odgryzieniem głowy.

OBCY

Charakterystyka ogólna

Obcy w drugiej części **Aliens vs Predator** jest znacznie groźniejszy niż w części pierwszej, aczkolwiek najwięcej zależy tu od zręczności palców grającego. Na plus można powiedzieć, iż ulepszony system sterowania sprawia, że kierowanie nim nie jest już tak problematyczne. Rzecz to o sporym znaczeniu, jako że w trybie multiplayer praktycznie powinieneś zapomnieć o poruszaniu się po ziemi. Ściany i sufit – to miejsca, które wbrew pozorom najtrudniej kontrolować Twoim przeciwnikom i z nich właśnie musisz nauczyć się korzystać. To wymaga zarówno zręczności, jak i treningu, gdyż ciężko jest odwyknąć od schematu, że chodzi się tylko po ziemi.

Druga sprawa to kwestia najgroźniejszego ataku Obcego – ugryzienia w głowę, które jest zawsze śmiertelne, a zarazem pozwala błyskawicznie zregenerować siły (ta sama operacja wykonana wobec martwego już przeciwnika daje znacznie mniej energii). Najbardziej przerażająca jest kombinacja długi skok plus ugryzienie w głowę w trakcie lotu. Warto to potrenować, gdyż taki atak jest praktycznie nie do odparcia.

Choć niezwykle skuteczny, Obcy jest także najsłabszy fizycznie. Wystarczy jedna celna seria smartguna, czy strzał z pistoletu plazmowego by było po zabawie. To sprawia, iż każdy atak Obcy musi planować niezwykle ostrożnie. Plusem Obcego jest to, iż z reguły on pierwszy dostrzega swoich przeciwników, którzy jawią mu się otoczeni jaskrawą aureolą. Może wówczas przygotować zasadzkę.

Walka z ludźmi

Nawet pojedynczy marine może być dla Ciebie groźny. Zawsze staraj się atakować z tyłu. Wówczas wystarczy jeden cios ogonem, by przeciwnika ogłuszyć, a następnie szybko ugryźć w głowę. Jeśli ludzi jest więcej, należy posłużyć się długim skokiem. Kto stanie Ci wówczas na drodze – zginie. Minusem tego rozwiązania jest to, iż poinformuje innych marines o Twojej obecności – to z powodu charakterystycznego odgłosu jaki w locie wydaje Obcy.

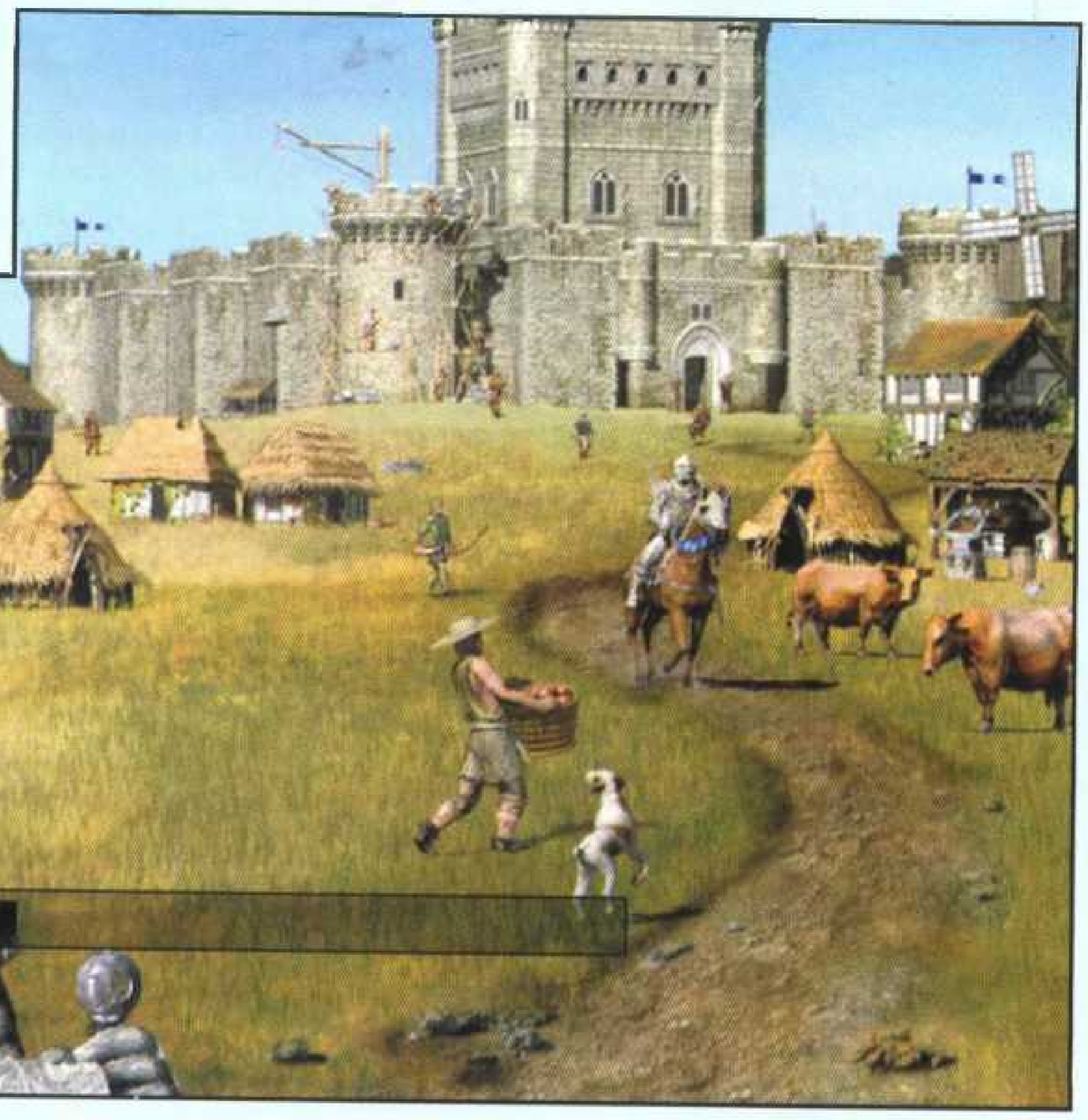
Walka z Predatorem

Pojedynek z Predatorem jest znacznie trudniejszy, aczkolwiek tu również warto posłużyć się ogonem by ogłuszyć przeciwnika, zdjąć mu maskę z głowy, a następnie użyć szczęk. Problem w tym, iż w starciu 1:1 liczyć można tylko na szybkość Obcego, co oznacza, iż musisz doskonale znać swoje umiejętności. W razie odniesienia poważnych ran najlepiej ratować się ucieczką również przy wykorzystaniu długiego skoku. ❐

TWIERDZA

Piotr Bilski „Alien"

Twierdza to bardzo interesująca strategia czasu rzeczywistego, która od grającego wymaga nie tylko niesamowitego zmysłu taktycznego, ale również szybkich i sprawnych palców operujących myszką. W niniejszym tekście postaram się przedstawić nie tylko porady ogólne dotyczące budowy zamków i wiosek, ale również pewne gotowe strategie zachowania.



BUDOWA OSADY

Jest to najważniejsza czynność w całej grze, na której opiera się zresztą cała Twoja strategia. Główny problem w czasie misji stanowi nie tyle skuteczne zdobywanie surowców, co zapewnienie ich odpowiedniej cyrkulacji. Z tego powodu każdy inżynier musi trzymać się kilku żelaznych zasad.

Sprawa pierwsza to zdobywanie pożywienia. Istnieją cztery główne sposoby produkcji artykułów żywnościowych. Najistotniejszym, bo dostarczającym największych profitów jest uprawa roli, w wyniku której do zamku trafiają snopki zboża, gotowe do dalszego przetwórstwa. Główną wadą tego rozwiązania jest skomplikowany łańcuch zależności łączący kilka struktur związanych z produkcją chleba. Po pierwsze, ziarno, zniesione przez rolników, musi być najpierw przetworzone na mąkę przez młyn. Stamtąd trafia do piekarni, zaś bochenki wędrują do spichlerza. Oznacza to, że opisane budynki powinny stać zarówno blisko zamku oraz sterty jak i spichlerza, co w obecności innych budowli nie zawsze jest możliwe do spełnienia. Z drugiej strony pieczywo to bardzo dobry produkt, który może wystarczyć na dość długo, dlatego należy właśnie na nim budować łańcuch żywieniowy. Na każdych pięćdziesięciu mieszkańców powinny przypadać przynajmniej cztery farmy ze zbożem, jeden młyn oraz sześć piekarni.

Pozostałe ośrodki produkcji żywności mają mniejsze znaczenie, jednak także warto z nich korzystać, kiedy tylko nadarzy się okazja. Jeśli masz możliwość, zbuduj kilka zagród dla krów. Są one tańsze w utrzymaniu od farm zbożowych, jednak dostarczają mniej jedzenia. Ich zaletą jest natomiast prosta droga od producenta do klienta – gotowe sery są po prostu dostarczane do spichlerza prosto od krów. Ten budynek pełni jednak dodatkową rolę. Krowy służą własną skórą producentom lekkich pancerzy, kiedy zatem chcesz wyprodukować żołnierzy z maczugami, warto wznieść przynajmniej trzy zagrody. Dość tanim rozwiązaniem są także sady, których ustawienie kosztuje tylko pięć desek. Nie dostarczają jednak specjalnie dużych ilości jedzenia, zatem na pewno nie będą stanowić podstawowego źródła artykułów spożywczych. Z kolei szałasy łowieckie to mało wydajne struktury, przydatne tylko w sytuacji, gdy posiadasz bardzo mało obywateli (sytuacja typowa dla pierwszych misji kampanii).

Budując zamek nierzadko masz ograniczoną ilość miejsca dostępnego do budowy. Z tego powodu należy sensownie rozmieścić poszczególne struktury, ustawiając je grupami. Na zdjęciu widać grupę piekarni (zarówno blisko magazynu, jak i spichlerza) oraz grupę budynków zbrojeniowych (blisko magazynu i zbrojowni).

Nieco bardziej skomplikowana sprawa jest z innymi surowcami. Najbardziej potrzebnym bez względu na rodzaj misji jest zwykle drewno. Jeśli plansza zawiera dużą liczbę drzew, jesteś w dobrej sytuacji. W przeciwnym wypadku drwale będą długo szukać i zbierać kloce drewna, co na pewno nie wpłynie pozytywnie na dynamikę rozwoju osady. Mimo tego chaty drwali należy wznosić w liczbie przynajmniej sześciu niedaleko skupisk leśnych, co powinno zapewnić Ci w miarę sprawny dopływ tego surowca. Nieco gorzej ma się sprawa z kamieniami. Jest to podstawowy budulec bardziej istotnych budowli, włącznie z murami zamkowymi. Zdobędziesz go tylko w kamieniołomach, które jednak zwykle stoją daleko od sterty. Co gorsza, transport kamieni odbywa się przy użyciu wołów – niesamowicie powolnych zwierząt. W efekcie wydobycie kamieni odbywa się znacznie szybciej, niż ich transport do bazy. Aby zrekompensować ten niedostatek, należy znacząco zwiększyć liczbę stanowisk dla wołów. Na każdy kamieniołom muszą przypadać przynajmniej dwie takie struktury, choć nawet cztery nie są przesadą. Oczywiście aby zapewnić dostateczny napływ budulca, w każdym dostępnym miejscu warto wznieść przynajmniej dwa kamieniołomy (choć przy większej ich liczbie pojawiają się pewne kłopoty z dystrybucją). Jeśli zaś chodzi o żelazo, jest ono wydobywane w bardzo prosty, choć długotrwały sposób – również w tym przypadku należy postawić przynajmniej dwie kopalnie odpowiedniego rodzaju.

Nie od rzeczy byłoby również wspomnieć na temat kilku budynków, które choć nie mają specjalnych właściwości rzutujących bezpośrednio na Twój poziom gospodarczy, są bardzo istotne podczas kształtowania morale poddanych. Jednym z ważniejszych budynków jest gospoda, zapewniająca rozrywkę, która podwyższa poziom sympatii ludu wobec Ciebie. Niestety, droga do uzyskania piwa jest dość długa, a zaczyna się na plantacji chmielu. Produkcja tego jakże szlachetnego trunku odbywa się analogicznie do chleba. Z plantacji owoce wędrują w koszach na stertę, skąd są zabierane do browaru. Tam produkuje się piwo beczkowe, zabierane na stertę. Dopiero w tym momencie karczmarz może pobrać gotowy towar i rozprowadzić go wśród ludzi. Jak widać, proces jest długi i skomplikowany, aby więc zadowolić przykładową populację pięćdziesięciu ludzi, powinieneś posiadać przynajmniej trzy plantacje, cztery browary oraz dwie karczmy. Dopiero wtedy Twoje struktury spełnią potrzeby całego społeczeństwa zwiększając Twoją popularność. Innym budynkiem wpływającym na samopoczucie mieszkańców jest świątynia w postaci kaplicy lub kościoła. Tutaj chodzi nie tylko o szczęście obywateli (uzyskiwane poprzez samo istnienie budowli wraz z kaznodzieją), ale również obecność kapłana wśród nich, co ma czasem znaczenie w niektórych scenariuszach (błogosławieństwa).

W jaki sposób planować rozkład budynków w obrębie osady? Nie jest to łatwe pytanie, a rozwiązanie należy dopasować do konkretnej misji. Przede wszystkim, trzeba zastanowić się nad skróceniem drogi wszystkich pracowników. Na ogół bowiem poddani muszą dużo chodzić, niosąc towary z lub do miejsca produkcyjnego. Z tego powodu dobre zaplanowanie ich tras jest kluczem do sukcesu. Przede wszystkim, należy wyróżnić struktury wymagające bliskości sterty (obok głównego budynku). Do takich należą z pewnością piekarnie, browary, centra produkcji broni (miecze, pancerze, łuki w szczególności – ich producenci bardzo wolno się poruszają), młyn, gospody itp. Te struktury powinny znajdować się możliwie blisko głównego budynku, dzięki czemu ich pracownicy nie będą musieli zbyt długo się przemieszczać. Druga istotna sprawa to spichlerz. Również on powinien znajdować się blisko pewnych obiektów, związanych z produkcją żywności. Chodzi tu o piekarnie, sady, zagrody dla krów i chaty łowieckie. Tymi ostatnimi nie należy się przejmować, warto natomiast wszystkie z wcześniej wymienionych umieścić możliwie blisko. Trzeci istotny budynek to zbrojownia, gdzie znoszone są wszelkie rodzaje broni. Blisko niego muszą znajdować się fabryki sprzętu bojowego. Jak zatem widać, istnieją trzy główne klasy struktur, które warto ustawiać grupami, blisko siebie, aby zachować porządek (w miarę wątpliwości oczywiście). Jeśli grasz na planszy gdzie grożą Ci pożary, pamiętaj, aby nie skupiać drewnianych budowli za bardzo, w przeciwnym wypadku będziesz miał poważne kłopoty z gaszeniem. Do dyspozycji masz również kilka budynków, które nie są związane z żadnymi innymi, z tego też względu mogą stać gdziekolwiek. Do takich niewątpliwie zalicza się targ oraz chaty mieszkalne. Z tego powodu staraj się umieszczać je raczej z dala od innych, aby nie przeszkadzały podczas codziennego zgiełku. Podobnymi cechami charakteryzują się również koszary. Co prawda powołani żołnierze zmierzają z obozu dla nowoprzybyłych właśnie tam, można ich jednak swobodnie przechwycić po drodze i ustawić tam, gdzie chcesz.

Odrębnego podejścia wymaga wznoszenie fortyfikacji obronnych. Jeżeli spodziewasz się ataku jakichkolwiek uzbrojonych nieprzyjaciół, bezwzględnie powinieneś przygotować się pod tym względem. Rekrutacja żołnierzy oczywiście nie wystarcza. Rzadko zdarza się, aby przeciwnik był słabszy lub mniej liczny od Ciebie. Z tego powodu trzeba wyrównać szanse poprzez budowę solidnego ogrodzenia. Nawet jeśli dysponujesz tylko drewnianymi środkami obronnymi, warto odgrodzić osadę od wrogów. Oknem na świat będą wówczas bramy zamykające się automatycznie gdy tylko napastnicy pojawią się dostatecznie blisko. Generalnie drewniane palisady nie dają Ci zbyt wielkich możliwości, poza zwiększeniem zasięgu łuczników na platformach. W dużo lepszej sytuacji będziesz gdy wprowadzone zostaną budowle kamienne. Wówczas przede wszystkim warto stawiać wieże, które są bardzo wytrzymałe i mogą pomieścić imponujące ilości łuczników. W takiej sytuacji nie należy jednak zapominać o schodach wiodących na blanki. Gdy wróg zacznie ostrzeliwać mury z katapult, musisz mieć możliwość wycofania swoich ludzi z murów. Przede wszystkim jednak tego rodzaju struktury musisz budować w lokacjach bezpośrednio zagrożonych przez przeciwnika. Bez trudu odkryjesz, skąd nadchodzi i wówczas należy już tylko zapewnić szczelność murów obronnych (w przeciwnym wypadku nieprzyjaciel po prostu ominie przeszkody i zaatakuje bezbronnych poddanych).

Kamieniołomy to dość ważne struktury, wymagające Twojej szczególnej uwagi. Ponieważ znajdują się zwykle dość daleko od osady, należy zapewnić sprawny transport surowca do magazynu. Obok kamieniołomu wznoś przynajmniej trzy stanowiska dla wołów, dzięki czemu budulec będzie płynął do Ciebie nieprzerwanym strumieniem.

Ze względu na bezpieczeństwo mieszkańców Twojej osady należy jak największy obszar przylegający do zamku otoczyć murem. W idealnym przypadku powinny to być nawet tereny łowieckie, dzięki czemu praktycznie żaden obywatel nie znajdzie się w niebezpieczeństwie.

Podstawą skutecznej obrony są solidne konstrukcje murowane (najlepiej zbudować mur podwójny – jest dużo bardziej wytrzymały) oraz wieże, na których znajduje się przynajmniej dwudziestu łuczników. Dzięki takiemu ustawieniu będą oni w stanie łatwo likwidowć nadchodzących przeciwników.

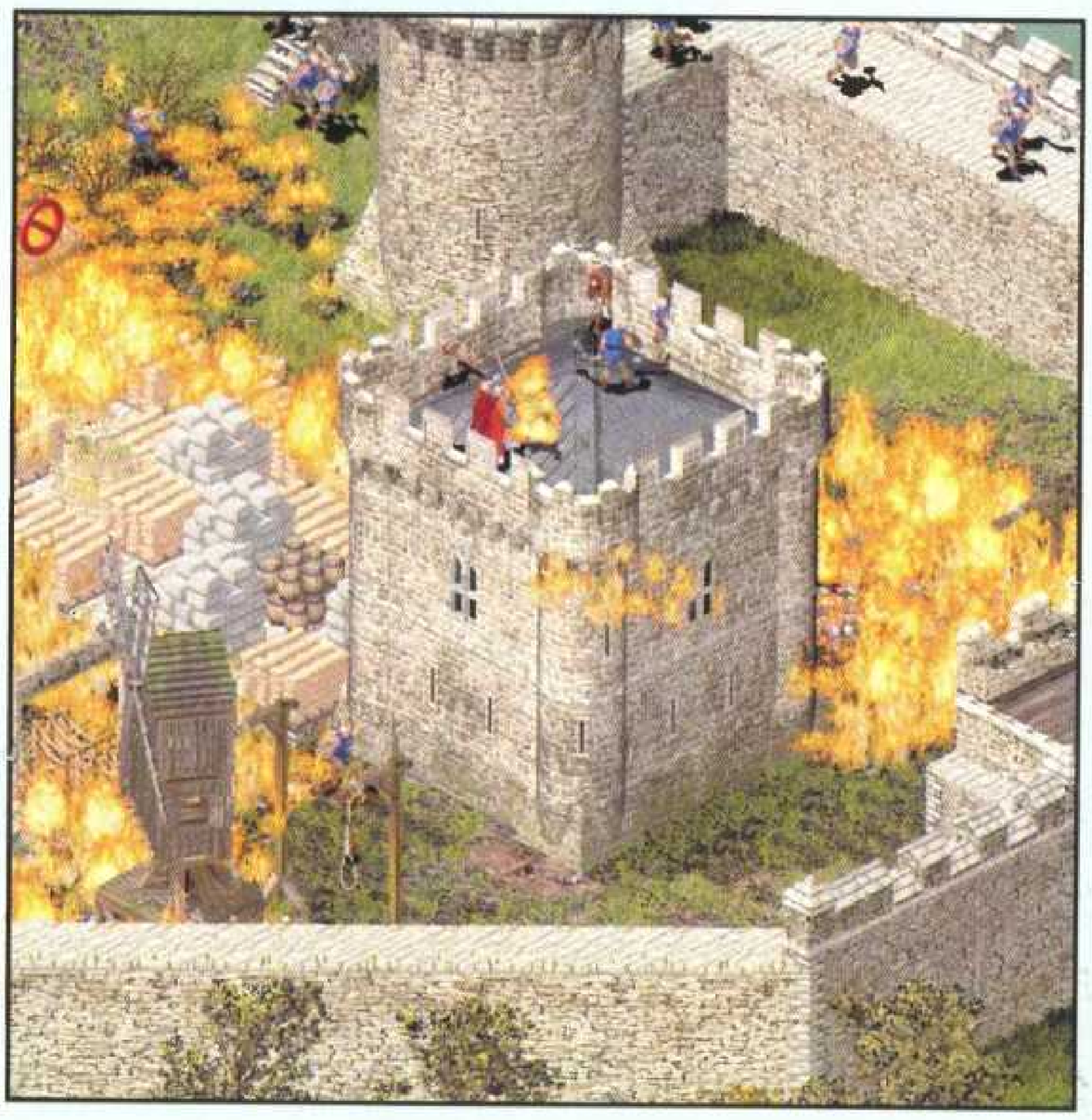
Gdy przeciwnik wystawia armię zróżnicowaną pod względem składu, oprócz oddziałów łuczniczych warto również mieć pod ręką piechotę, która będzie walczyć w zwarciu. Nieoczekiwany wypad poza własne mury może być niezbędny, gdy np. wrogowie z drabinami zdołają dopaść do murów.

WALKA

Twierdza jest nie tylko grą ekonomiczną, ale również wojenną. Z tego powodu bardzo często będziesz musiał toczyć walki, zarówno podczas kampanii wojennej, jak i gospodarczej. Ponieważ Twoim głównym zajęciem pod tym względem będzie obrona, skupię się właśnie na niej, kwestia ataku ma bowiem znaczenie drugorzędne. Przygotowanie do starcia wymaga oczywiście wzniesienia całej infrastruktury militarnej, pozwalającej Ci na szybką produkcję broni. Aby ją posiadać, musisz jednak najpierw postawić zbrojownię, która może przechować po dwadzieścia sztuk każdej broni. Znacznie większy problem sprawia jednak sprawne dostarczanie kolejnych egzemplarzy wymaganego oręża. Jeśli ataki przeciwnika są częste i ponosisz podczas nich spore straty, musisz w miarę szybko odbudowywać, a nawet zwiększać swój potencjał. Oznacza to konieczność wzniesienia kilku struktur odpowiadających za dostarczanie danego rodzaju broni. W dodatku (o czym wspominałem w sekcji poświęconej administrowaniu osadami) muszą one znajdować się zarówno blisko magazynu, jak i zbrojowni, co pozwoli maksymalnie skrócić drogę zbrojmistrzów między budowlami.

Innego rodzaju problemem jest zaplanowanie murów zamkowych pod kątem defensywnym. Jeśli masz możliwość, skup się przede wszystkim na wieżach oraz bramach. Te ostatnie mają oczywiste znaczenie nawet w czasie pokoju, poza tym jednak również okazują się dobrymi centrami oporu, choć nie tak skutecznymi jak duże wieże. Podczas ofensywy przeciwnik bardzo często używa katapult, machin wyspecjalizowanych właśnie w niszczeniu takich instalacji. Niegłupim pomysłem bywa ustawienie kilku wież obok siebie. Dzięki temu obrońcy tuż przed zniszczeniem budowli, w której się znajdują,. będą mogli przenieść się do następnego punktu oporu. Oczywiście wszystkie tego rodzaju operacje należy wykonać przed pojawieniem się przeciwnika, kiedy bowiem zbliży się do Twoich pozycji, będzie już za późno (podczas walki nie można niczego budować). Jeśli chodzi o stopień złożoności fortyfikacji, powinny one szczelnie opasywać całą osadę wraz ze wszystkimi istotnymi budowlami. Co istotne, nie mogą jednak znaleźć się zbyt blisko punktu pojawienia się wroga na mapie (oznaczonego charakterystycznym drogowskazem). W przeciwnym wypadku fortyfikacje znikną (dotyczy to zarówno murów, jak i wież – wyjątek stanowią bramy)! Jest to zabieg mający na celu uniemożliwienie Ci zastawienie pułapek na przeciwnika, które przyczynią się do natychmiastowej jego likwidacji (np. otoczenia murami punktu startu i ustawienia tam łuczników). Z tego powodu warto raczej trzymać się blisko własnej bazy.

Jak nietrudno zauważyć, główną siłą przeznaczoną do obrony są łucznicy oraz kusznicy. Ich przydatność zwiększają właśnie wieże oraz wzniesienia terenu, dzięki którym zwiększają swój zasięg. Z tego powodu, jeśli szykujesz obronę, powołuj do służby głównie strzelców. Nieprzyjaciel, jakkolwiek silny by nie był, musi najpierw podejść do zamku i przebić się przez jego mury. Zanim do tego dojdzie, bez trudu uszczuplisz jego armię. Poza tym zawsze dobrze jest toczyć walkę na odległość, dopuszczanie do starcia bezpośredniego okazuje się wielce ryzykowne, szczególnie w pobliżu własnej osady. Celem łuczników powinny być przede wszystkim katapulty, są one bowiem największym zagrożeniem dla Twojego zamku, mogąc niszczyć z bezpiecznej odległości budynki i wieże. Z tego powodu należy skupiać własny ogień na tego rodzaju machinach, starając się wyeliminować je jak najszybciej. Co prawda maszyny oblężnicze są bardzo łatwym celem i nawet grupa pikinierów poradzi sobie z nimi bez trudu, jednak obecność wrażych wojsk raczej uniemożliwia taki atak. W następnej kolejności warto ostrzeliwać wrogich strzelców, którzy stanowią bezpośrednie zagrożenie dla obrońców, na szczęście walka z wieży stawia Cię w o wiele lepszej sytuacji, niż agresorów. Jeśli zgromadziłeś przynajmniej trzydziestu łuczników, będziesz w stanie bronić się dostatecznie długo, aby zmęczyć nieprzyjaciela, który prawdopodobnie wkrótce zrezygnuje z ofensywy. Gdyby jednak do tego nie doszło i zaistniało realne zagrożenie wdarcia się do osady, musisz przygotować oddziały walczące bezpośrednio. Tego typu związek taktyczny powinien być dostosowany do siły atakującego. I tak pikinierzy są łatwi do wyprodukowania, kosztują również niewiele, niemniej są najsłabszym oddziałem, który szybko ulega unicestwieniu. Dużo lepiej sprawują się użytkownicy maczug, jednak do ich produkcji potrzebujesz już skórzanych kaftanów. Najwięcej możliwoś-



Pomimo posiadania dużej liczby obrońców na murach czasem warto mieć pod ręką oddział straceńczy, który umieścisz w pobliżu punktu pojawienia się wroga na planszy. Gdy tylko przeciwnik wejdzie na mapę, takie komando może błyskawicznie zaatakować jego katapulty, eliminując tym samym największe zagrożenie.

ci oferują szermierze i rycerze, ci z kolei wymagają stalowych pancerzy (ci drudzy również koni). Atakujący przeciwnik posiada jeszcze jeden rodzaj jednostki, jaką są oddziały oblężnicze, wyposażone w drabiny, po których piechota wspina się na blanki. Ci mogą sprawić spore kłopoty, na szczęście są bardzo słabi i nietrudno jest ich zniszczyć. Głównym celem obrony jest niedopuszczenie do wdarcia się nieprzyjaciela do wnętrza osady. Twoi poddani są na ogół bezbronni wobec agresorów i padają pod ich ciosami jak muchy. Wyjątek stanowią drwale oraz łowcy, nie mogą oni jednak równać się z żołnierzami oponenta. Dlatego też oddziały do walki bezpośredniej musisz podzielić na grupy obstawiające lokacje najbardziej zagrożone przełamaniem murów. Wprowadzaj je do walki tylko w ostateczności, najlepiej po wyeliminowaniu strzelców przeciwnika, w przeciwnym wypadku Twoi ludzie poniosą poważne straty.

W przypadku różnorodnych wojsk wchodzących w skład nieprzyjacielskiej armii należy przeprowadzać przemyślane ataki konkretnych rodzajów wojsk na konkretnych przeciwników. I tak użytkownicy maczug rozprawią się z pikinierami, ci ostatni zaś wybiją do nogi łuczników. Strzelcy nadają się do zwalczania wszystkich rodzajów wojsk, o ile tylko te są w ich zasięgu (z tym, że kusznicy są przeznaczeni do usuwania ciężkiej piechoty, czyli halabardników i szermierzy oraz jazdy rycerskiej). Dodatkowo, w przypadku gdy zamek jest otoczony fosą, możesz wykorzystać to położenie do poszerzenia fosy, jak również zastosowania ciekawego utrudnienia, jakim jest budowa jeziora na drodze nieprzyjaciela. Zajmą się tym pikinierzy, tworząc pokaźnych rozmiarów sadzawkę, która zmusi wroga do nadłożenia drogi pod ostrzałem Twoich obrońców. Jeśli zaś chodzi o ogólną liczebność armii, nie ma ona żadnych ograniczeń, bowiem żołnierze nie liczą się do ogólnego stanu osobowego obywateli. Jedyną przeszkodą jest tu limit posiadanego złota oraz oręża.

Jeśli chodzi o prowadzenie oblężenia (które również jest obecne w grze, szczególnie w późniejszych misjach oraz w odpowiednim trybie misji), trzeba przygotować nieco sprzętu ofensywnego. Twoją główną bronią są kopacze, usiłujący dostać się do zamku wroga pod ziemią. Jeśli uda Ci się wykonać tunel, będziesz w stanie zaskoczyć przeciwnika. Pamiętaj jednak, aby wykonać podkop dostatecznie daleko od murów zamku, co pozwoli Ci uniknąć wrogiego ognia. Oprócz tego masz również bardziej konwencjonalne środki, takie jak katapulty. Ponieważ jednak stają się one łatwym celem dla łuczników ustawionych na wieżach, należy zapewnić im osłonę (specjalne drewniane tarcze są dostępne w biurze inżynierskim). Atak ma szanse powodzenia tylko wtedy, gdy przełamiesz wrogą linię murów. Pierwszy etap ataku odbywa się zatem wyłącznie na odległość. Zwykle do zniszczenia wrogich umocnień w jednym punkcie wystarczą cztery katapulty. Jeżeli istnieje zagrożenie utraty machin oblężniczych, należy do przodu wysłać straceńczy oddział, np. posiadaczy maczug. Gdy nakażesz im bezpośredni atak na wieżę, w której znajdują się wrogowie, wezmą na siebie ogień strzelców, chroniąc tym samym pozostałe oddziały. Tego rodzaju operację możesz jednak przeprowadzić dopiero wtedy, gdy umocnienia oponenta są już poważnie nadwerężone.

Podchodząc do ataku podczas oblężenia wrogiego zamku warto uważnie wybrać miejsce, skąd rozpoczniesz szturm. Powinno być to wzniesienie, na którym Twoi ludzie uzyskają większy zasięg. Duża sprawa to zaopatrzenie się w niezbędne osłony przed ostrzałem wrogich łuczników. Powinno być ich dużo!

Morale mieszkańców

Morale to (niestety!) bardzo ważny czynnik, mogący znacząco wpływać na Twoje postępy w czasie misji. Ponieważ musisz zapewnić dostatecznie wysoki poziom zadowolenia, wiele czasu strawisz na budowie struktur zwiększających wymienioną charakterystykę. Oto zestawienie niektórych działań i wydarzeń, zmieniających nastawienie do Ciebie. ❐

Zmiana pozytywna morale mieszkańców

Zdarzenie	Wartość
Ślub	+8
Jedzenie zapewnione w dostatecznym stopniu (jeden rodzaj, przynajmniej piętnaście sztuk w spichlerzu)	+1
Jedzenie zapewnione na poziomie luksusowym (dużo i różnorodne)	+2
Brak podatków	+1
Każde dodatkowe obniżenie podatku o jeden poziom	+2
Targowisko	+16
Trefniś	+2
Piwo dla wszystkich	+4
Piwo dla 57% mieszkańców	+3
Piwo dla połowy mieszkańców	+2
Potrzeby religijne zapewnione dla połowy mieszkańców	+1
Potrzeby religijne zapewnione dla wszystkich mieszkańców	+2
Podwójne racje żywnościowe	+4
Religia	+1

Zmiana negatywna morale mieszkańców

Zdarzenie	Wartość
Każde zwiększenie poziomu podatków o jeden poziom	-2
Atak wilków	-3
Głód (brak jedzenia w spichlerzu)	-8
Atak bandytów	-5
Pożar	-2
Przeludnienie	-2
Zaraza	-3

Jak widać, atak wrogiej armii (podczas kampanii), czy atak niedźwiedzia nie mają żadnego wpływu na moralę poddanych.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

toomek

Return to Castle Wolfenstein, jak przystało na rasową strzelankę FPS, nie wymaga od gracza nadmiernego przegrzewania szarych komórek. Akcja gry jest liniowa aż do bólu, a miejsca wymagające odrobiny pomysłowości są niczym rodzynki w cieście. Z tego powodu nie chcę całkowicie pozbawić miłośników RtCW odrobiny radości z poznawania, a dokładnie rzecz ujmując oglądania, poszczególnych poziomów i skoncentruję się jedynie na węzłowych punktach gry, których przejście umożliwia kontynuowanie zabawy.

Epizod 2/poziom 2 (The Catacombs)

Tutaj natrafisz na pierwsze poważniejsze zadanie w grze. Należy dostać się do katakumb, z których hitlerowcy czerpią materiały do badań nad wskrzeszaniem umarłych. W tym celu musisz wysadzić w powietrze kamienną płytę blokującą zejście do podziemi. Niezbędny do tego celu materiał wybuchowy znajdziesz z tyłu budynku kryjącego wejście.

Epizod 2/poziom 3 (The Crypt 1)

Zakończenie poziomu wymaga spotkania z "bossem" w postaci zombi ziejącego ogniem. Najskuteczniejszą metodą pozbycia się stwora jest załatwienie go w momencie, gdy rodzi się z ogniska na środku komnaty. Do tego celu użyj ładunku wybuchowego lub granatów.

Epizod 2/poziom 3 (The Crypt 2)

Na gracza czeka zadanie w gatunku tych, z którymi na każdym kroku zmagają się miłośnicy Lary Croft. Trzeba przełączyć trzy dźwignie zabezpieczone pułapkami. Jeżeli zachowasz odpowiednią kolejność przełączania wówczas – oprócz uruchomienia windy na środku komnaty – zostaniesz nagrodzony otwarciem drzwi do ukrytego pomieszczenia (spójrz do spisu sekretów umieszczonego w dalszej części artykułu).

Dźwigni ukrytej za pierwszym symbolem strzeże opadająca z sufitu płyta. Wejdź nieco do korytarza i cofnij się. Poczekaj aż płyta opadnie, a następnie podejdź bliżej i rusz za nią, gdy zacznie podnosić się do góry. Przełącz dźwignię i uciekaj. Druga dźwignia zabezpieczona jest przy wejściu wilczym dołem, a dalej ruchomymi ścianami. Przeskocz przez dół i podejdź do dźwigni. Po jej przełączeniu cofnij się do krawędzi dołu. Jeżeli zrobisz to odpowiednio szybko wówczas uciekniesz przed uderzającymi o siebie ścianami. Przełączenie trzeciej dźwigni wymaga jedynie spoglądania pod nogi i ominięcia kamieni wyraźnie wystających z podłogi.

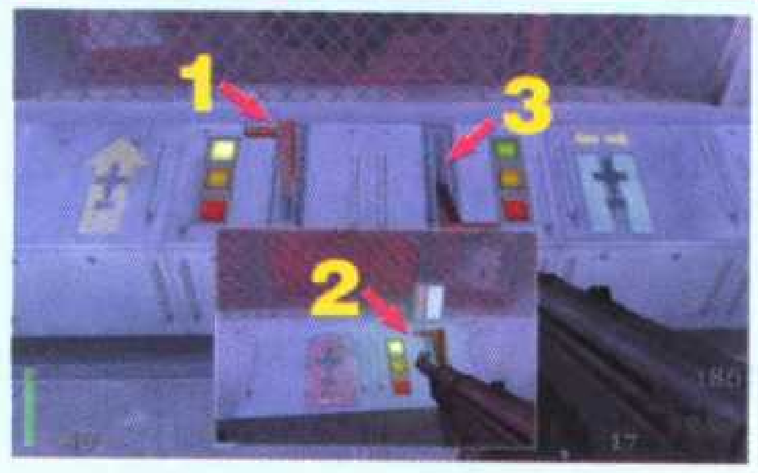
Epizod 3/poziom 1 (Forest Compound)

Chyba najbardziej upierdliwy do przejścia poziom gry. Przez większą część planszy będziesz musiał pełzać na czworaka, gdyż akcja wymaga skrytego przejścia przez teren usiany niemieckimi posterunkami. W misji należy również znaleźć zrzucone na spadochronach skrzynki z uzbrojeniem. Zaraz na początku napotkasz niemiecki patrol. Znajduje się on na tyle daleko od głównych sił, że możesz „zgasić go" z broni maszynowej. Tutaj też, po drugiej stronie jeziora, znajdziesz pierwszą z poszukiwanych skrzynek. Dalej już nie jest tak prosto, gdyż musisz przemknąć niepostrzeżenie między budynkami i wieżami strażniczymi. Pierwszy napotkany dom jest patrolowany przez niemieckiego żołnierza. Na szczęście chodzi on wokół budynku, dzięki czemu przez chwilę jest ukryty przed czujnym wzorkiem strażnika na wieży. Czając się za narożnikiem możesz go zaskoczyć i wyeliminować bez hałasu.

Nacierając na przeciwnika zadaj szybko kilka ciosów, gdyż cofa się on po pierwszym trafieniu i próbuje wszcząć alarm. Alternatywnym rozwiązaniem jest mozolne czołganie się przed wejściem do budynku w momencie, gdy strażnik znajduje się z drugiej strony domu. Należy przy tym rzucić okiem na wieżę strażniczą i wybrać moment, w którym żołnierz stoi odwrócony plecami. Generalnie im krócej pozostajesz bez osłony, tym większe masz szanse przejść niezauważony. Gdy uporasz się z minięciem domu na drodze do bazy rakietowej stanie kolejna wieża. Tym razem nie uda się jej minąć bez zlikwidowania strażnika. W tym celu wejdź ostrożnie na wieżę i błyskawicznie pchnij strażnika kilka razy nożem.

Następnie wejdź do tunelu i gdzieś w połowie jego długości skręć w korytarz po prawej stronie. Po wyjściu z kanału natrafisz na kolejny posterunek. Ten możesz szybko ominąć czołgając się po wzgórzu i wykorzystując do osłony drzewa. Schodząc ze wzgórza znajdziesz drugą skrzynkę. Uważaj! W tym właśnie momencie jednemu z niemieckich oficerów zebrało się na spacer w Twoją stronę. Przed natrętem najlepiej ukryć się za najbliższym drzewem. Gdy minie on drzewo i zauważy skrzynię usłyszysz pełen zdziwienia okrzyk, który potraktuj jako sygnał do ataku. Od tego momentu przejmujesz kontrolę nad mapą dzięki znalezionemu w skrzyni karabinowi snajperskiemu OSA M1S Snooper. Uwaga! Nie zabijaj strażnika przy wjeździe do głównego bunkra, gdyż będzie on potrzebny do otwarcia bramy przed samochodem, w którym ukryty przedostaniesz się do bazy rakietowej.

Epizod 3/poziom 2 (Assault)



Głównym zadaniem misji jest porwanie samolotu rakietowego Bachem 317 Kobra. W tym celu musisz dostać się do pilnie strzeżonej niemieckiej bazy lotniczej. Ten fragment poziomu nie wymaga niczego poza eliminacją strażników. W momencie, gdy dostaniesz się do głównego budynku, musisz przygotować samolotu do startu. Ważne jest zachowanie odpowiedniej procedury przedstartowej. Najpierw przełącz przycisk uruchamiający dźwig (przycisk 1), który podniesie samolot do pozycji startowej. Następnie przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i uruchom proces tankowania (przycisk 2). Ostatnim etapem przygotowującym

jest wyśrodkowanie pojazdu w wyrzutni (przycisk 3). Po zakończeniu tych czynności samolot jest gotowy do startu, a więc wykonałeś główne zadanie misji. Uwaga! W czasie, gdy zajmujesz się wspomnianymi przygotowaniami, na terenie bazy lądują niemieccy spadochroniarze. Są świetnie uzbrojeni i wyszkoleni, a więc nie warto zgrywać bohatera i najlepiej wystrzelać ich w najwęższym miejscu, przez które muszą przejść w drodze do stanowiska dowodzenia. Tym miejscem jest korytarz prowadzący z hangaru do centrali.

Epizod 4/poziom 1 (SFM)

Musisz znaleźć i uratować widocznych na grafice żołnierzy. Na szczęście scenariusz jest tak skonstruowany, że ze śmiercią czekają oni do ostatniej chwili, czyli do momentu, w którym znajdziesz się wystarczająco blisko by ich uratować. Po krótkiej przemowie otrzymasz sygnał „Go" (biegnij). Musisz wówczas jak najszybciej wrócić w pobliże czołgu i oczyść przed nim drogę z żołnierzy uzbrojonych w pancerfausty. Dalej już większych problemów nie ma.

Epizod 5/poziom 3 (Boss 2)

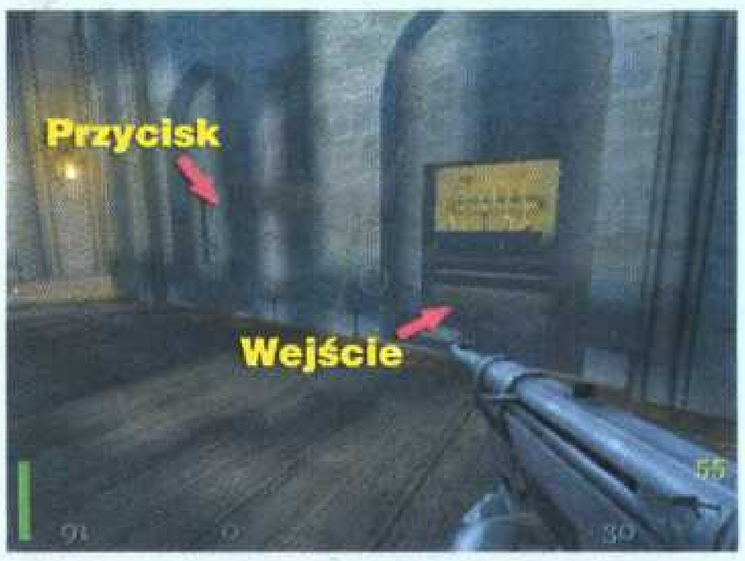
Po krótkim wstępie prof. Zemph przedstawi Cię swojemu pupilowi – pierwszej pełnej wersji Super Żołnierza (Uber Soldat). Po animowanej wstawce najlepiej od razu zapisz stan gry, a następnie zeskocz z rampy i zaczaj się za pancerną szybą kryjącą urządzenia sterownicze. Stąd krótkimi wypadami nękaj Super Żołnierza, zaczynając od najsilniejszej broni, czyli pancerfausta. W dalszej kolejności przydatny jest Venom oraz granaty. Trzeba również uważać na stojących na rampie niemieckich „naukowców", którzy dzielnie wspierają pistoletami swojego pupila. We wnękach po prawej stronie znajdziesz opatrunki przydatne do regeneracji zdrowia.

EPIZOD 7/POZIOM 3 (Heinrich)

Końcówka gry, w której spotkasz się z legendarnym księciem Heinrichem. Być może nie doszedł on jeszcze do pełni sił po niedawnym wskrzeszeniu, gdyż pokonanie go jest znacznie łatwiejsze niż walka z Super Żołnierzami. Trzeba jedynie trzymać się z daleka i ostrzeliwać przede wszystkim główną postać, gdyż uganianie się za pomniejszymi straszydłami nie ma większego sensu ze względu na zdolność Heinricha do wskrzeszania umarłych. Naprawdę groźne jest sporadyczne „tąpnięcie" księcia, w wyniku którego zostajesz gwałtownie rzucony w jego ramiona, a w nich czeka Cię niechybna śmierć.

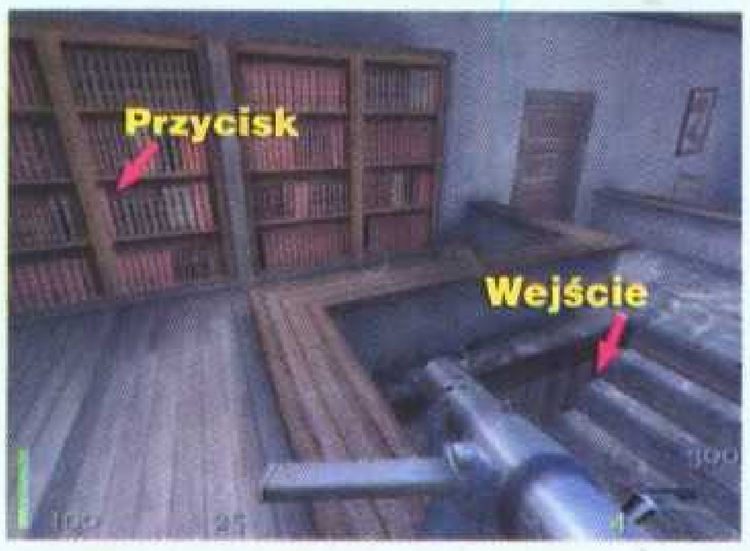
SEKRETY

Epizod 1/poziom 1 (Escape)

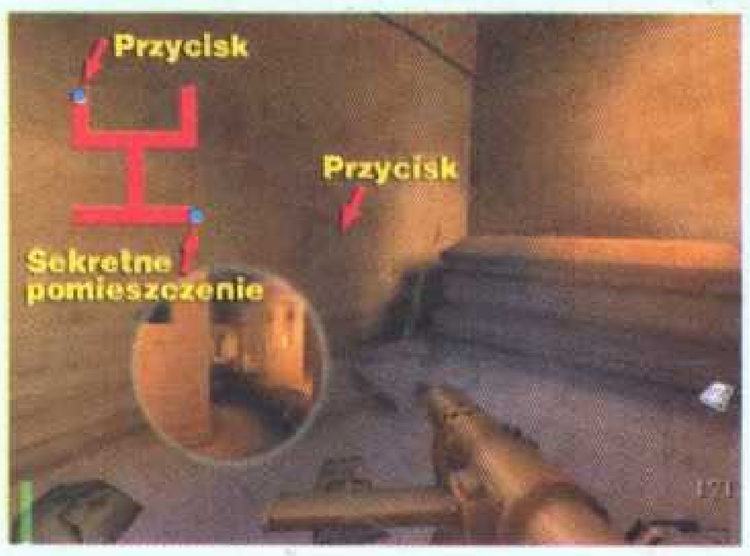


Epizod 1/poziom 2 (Castle Keep)

Epizod 2/poziom 1 (Village)



Epizod 2/poziom 2 (The Catacombs)



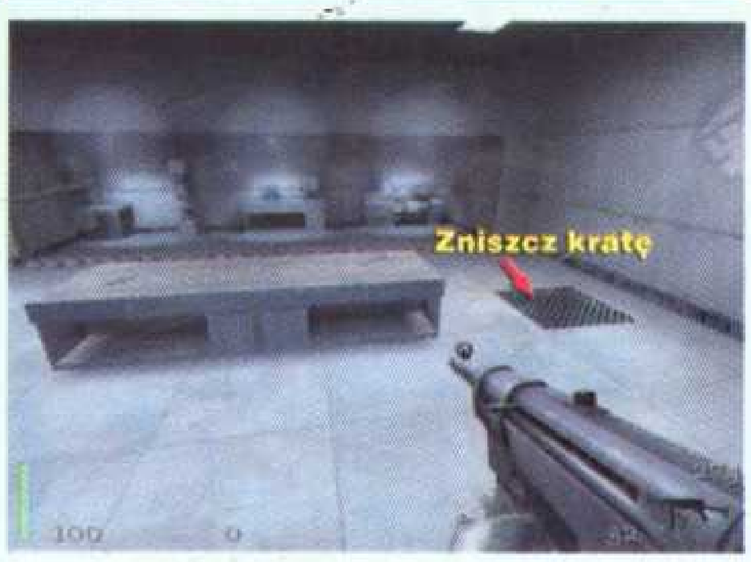
Epizod 2/poziom 3 (The Crypt)

Epizod 2/poziom 4 (The Defiled Church)

Epizod 3/poziom 1 (Forest Compound)

Epizod 3/poziom 2 (Rocket Base)

Epizod 3/poziom 3 (Radar Installation)



Epizod 4/poziom 3 (The Trainyards)

Epizod 4/poziom 4 (Secret Weapons Facility)

Epizod 5/poziom 1 (Ice Station Norway)

Epizod 5/poziom 2 (X-Labs)

Epizod 6/poziom 1 (Bramburg Dam)

Epizod 6/poziom 2 (Paderborn Village)

Epizod 6/poziom 3 (Chateau Schuftaffel)

Epizod 6/poziom 4 (Unhallowed Ground)

Epizod 7/poziom 1 (The Dig)

Epizod 7/poziom 2 (Return to Castle Wolfenstein)

COMMANDOS 2

CZĘŚĆ 2.

Arkadiusz Matczyński

W tym numerze przedstawiamy drugą i ostatnią część mega-poradnika do Commnados 2, w którym znajdziesz przejście sześciu ostatnich misji. Jeśli utknąłeś w połowie lub pod koniec gry, jak zwykle służymy pomocą, tym razem w postaci niniejszego poradnika.

Misia 5: Bridge Over the River Kwai

Green Beretem zabij dwóch żołnierzy w pobliżu startu. Ciała ukryj na północy. Obejdź klatkę dookoła i zatrzymaj się na południowej stronie. Zabij żołnierza przy wejściu i ciało umieść tam, gdzie poprzednio. Zabierz uniform i przebierz się. Idź na wschód i zabij oficera. Ciało umieść w wiadomym miejscu. Ukryj się koło budynku na zachód od wieży strażniczej. Poczekaj aż jeden ze strażników zejdzie na dół i pozbądź się go. Wejdź na wieżę i zabij strażnika.

Udaj się złodziejem do Green Bereta. Otwórz skrzynkę i zabierz broń maszynową, koktajle mołotowa i granaty dymne. Green Beretem udaj się do budynku na zachód od wieży. Zabij żołnierza i dwóch pracowników. Otwórz skrzynkę i zabierz papierosy, szczypce do cięcia drutu i pierwszą część bonusowej księgi. Wyjdź na zewnątrz i wejdź do klatki ze słoniem. Zwiąż strażnika, a ciało ukryj z tyłu klatki. Umieść wabik w północnym rogu i ukryj się. Uaktywnij wabik, który przyciągnie strażnika. Podążaj za nim, by zabić od tyłu. Ciało pozostaw.

Przyjdź kierowcą do Green Bereta i rzuć koktajlem mołotowa w żołnierzy. Green Beretem zabierz wszystkie 3 ciała do klatki.

Złodziejem otwórz skrzynkę na południu. Zabierz papierosy, butelkę wina, żywność w puszkach i apteczkę. Green Beretem wejdź do środka i pozbądź się pracownika w pierwszym pokoju. Otwórz szufladę i zabierz dymne granaty, koktajle mołotowa, butelkę wina, lornetkę, hak i drugą część bonusowej księgi. Otwórz drzwi na korytarz i zabij żołnierza. Przyjdź kierowcą w to miejsce i rzuć koktajlem w dwóch żołnierzy na ławce. Kolejny rzuć przez okno w żołnierza na zewnątrz. Green Beretem zabierz ciała do środka. Wyjdź i zabij strażnika obok łódki. Ciało schowaj w budynku. Idź na północ i zabij gościa pod mostem. Ciało ukryj. Dalej na północ natkniesz się na następnych strażników.

Kierowcą idź ścieżką na południe od klatki ze słoniem. Rzuć koktajlem w żołnierza obok torów. Zbiegnie się czterech następnych, więc ponownie rzuć w to miejsce koktajl.

Wszystkimi komandosami udaj się do zachodniej części mostu. Marines przeczołgaj się wzdłuż torów na wschód i zabij strażnika, ukrywając ciało na zachodzie. Zatrzymaj się na środku mostu i przeszukaj beczki. Znajdziesz trzecią część bonusowej księgi. Idź na wschód i zabij japońskiego snajpera, ukryj ciało.

Green Beretem kieruj się na wschód i stań obok skrzynki z węglem. Pozbądź się strażnika i ukryj ciało w chacie za żurawiem. Green Beretem wróć i związ gościa obok skrzynki z węglem.

Złodziejem otwórz skrzynkę i zabierz jedzenie w puszce, nóż, przecinacz do drutu, granaty dymne i apteczkę. Green Beretem czołgaj się na wschód w kierunku tyłu więzienia. Użyj przecinacza do drutu na ogrodzeniu. Wejdź do środka. Wyjdź i schowaj się w pobliżu domu. Poczekaj aż patrolujący żołnierz z północnego zachodu przejdzie na tył domu i zapali papierosa. Green Beretem możesz zabić go, a ciało schować w budynku. Poczekaj aż drugi żołnierz z północnego zachodu zatrzyma się naprzeciw drzwi do domu i także go zabij. Przetnij płot na północnym zachodzie i zabij znajdującego się tam strażnika. Ciało pozostaw na miejscu. Green Beretem pozbądź się pozostałych dwóch żołnierzy stacjonujących przy wejściu do obozu więźniów.

Green Beretem idź do północno-zachodniego domu w obozie więźniów. Zabij oficera i żołnierza, a ich ciała wyrzuć przez okno. Przyjdź w to miejsce kierowcą i z kredensu zabierz żywność w puszkach, papierosy, nóż, pokarm dla ryb, oraz piątą część bonusowej księgi. Rzuć dymny granat w żołnierzy w sąsiednim pokoju, a Green Beretem ich związ. Wszystkich komandosów przyprowadź do pudła z węglem.

Green Beretem udaj się na wschód i zabij strażnika, schowaj ciało w obozie. Idź dalej ścieżką prowadzącą do mostu. Zabij patrolującego żołnierza. Ciało schowaj pod mostem. Idź Marines na południe i pozbądź się strażnika na południu mostu. Ciało schowaj pod mostem.

Green Beretem idź ścieżką w dół. Zabij kolejnego żołnierza. Kierowcą i złodziejem idź do Green Bereta. Kierowcą rzuć koktajl mołotowa przez okno, tak aby zabić żołnierza w środku. Green Beretem wejdź i szybko zastrzel żołnierza. Otwórz mały kredens i zabierz tabletki, apteczkę i szóstą część bonusowej misji. Idź do radiostacji na zachodzie i zabij gościa na balkonie. Wejdź do radiostacji bocznymi drzwiami i zabij strażnika. W sąsiednim pokoju jest dwóch następnych. Za drzwiami jest jeszcze jeden. Jego ciało wciągnij do radiostacji. Przyjdzie jeszcze jeden, z którym postąp identycznie.

Marines przeczołgaj się wzdłuż brzegu rzeki na zachód i zatrzymaj się za kąpiącym się żołnierzem. Poczekaj aż strażnik więzienia odejdzie i udaj się do wejścia. Pozbądź się kąpiącego, a ciało wrzuć do rzeki. Podkradnij się do strażnika z tyłu, przetnij siatkę i rzuć w niego nożem. Przeszukaj ciało i zabierz klucze. Idź porozmawiać z Guinnessem.

Green Beretem idź schodami na dół i obejdź dom dookoła, tak żeby nie zobaczył Cię snajper. Wejdź i zabij dwóch gości. Strzel w powietrze, by zwabić następnego. Zabij go.

W to samo miejsce przyjdź złodziejem i otwórz metalową skrzynkę. Zabierz butelkę wina, pułapkę, szczypce do drutu, tabletki usypiające, apteczkę i granaty dymne. Wejdź do sąsiedniego pokoju i zabij snajpera. Ciało ukryj w pobliżu drzwi.

Green Beretem zastrzel 3 strażników na drugim piętrze. Zejdź nim drabiną. Otwórz małą szafkę i zabierz z niej butelkę wina, 3 łopatki i siódmą część bonusowej misji. Green Beretem odprowadź Guinnessa. Musisz przejść przez drzwi, które otworzysz znalezionym kluczem. Zabierz komandosa

i idź na szyny. Włóż do beczek materiały wybuchowe i wróć do pozostałych członków drużyny.

Zbierz wszystkich pod mostem. Green Beretem idź na północ i zabij żołnierza w pobliżu klatki z więźniami, a ciało wrzuć do rzeki. Zabij wracającego z północy strażnika i z ciałem postąp identycznie. Przyprowadź Marines, załóż na niego ekwipunek i strzel nim w linę przytrzymującą więźniów. Szybko wskocz do wody. Wypuść więźnia z klatki. Idź do radiostacji i nadaj wiadomość.

Misja 6: The Guns Of Savo Island

Podpłyń do rozbitka by dowiedzieć się o misji. Zanurkuj i zabijaj napotkane w wodzie rekiny. Płyń na wschód a następnie na północ. Pozbądź się rekina, a następnie nurka. Dopłyniesz do wraku statku. Zabij trzech strażników i wejdź na pokład. Weź spawarkę i płyń z powrotem do miejsca, z którego przypłynąłeś. Skieruj się na zachód. Po drodze eliminuj rekiny i wrogich nurków. Idź do hydroplanu i wejdź przez dziurę. Pozbądź się pracownika w środku i strzel w powietrze. Pojawi się trzech strażników i w chwili gdy będą schodzić, zabij ich. Wskocz do wody i opłyń statek. Schowaj się z prawej strony statku i poczekaj aż patrolujący strażnik zatrzyma się. Szybko go zabij i wrzuć ciało do oceanu. To samo zrób z wrogiem stojącym na północy.

Przetnij plażę i posuwaj się wzdłuż rzeki. Pozbądź się wroga pod mostem. Wskocz do oceanu i płyń na lewą stronę statku, do zachodniej części wybrzeża i pozbądź się żołnierza na drewnianych schodach za pomocą noża. Ciało wrzuć do oceanu. To samo rób ze wszystkimi napotkanymi strażnikami.

Skieruj się drewnianymi schodami na zachód. Zabij kolejnych wrogów. Idź naprzód i wejdź do domu. Pozbądź się wroga przy oknie a ciało pozostaw. Pistoletem możesz zabić wszystkich czterech strażników.

Wyjdź na zewnątrz, związ dwóch oficerów i ukryj ich w środku. Zabij wroga obserwującego ocean na zachodzie. Ciało schowaj do środka. Poczekaj na oficera, który przyjdzie z północnego zachodu. Pozbądź się go, a następnie dwóch następnych na zachodzie. Wszystkie ciała chowaj w budynku. Nurkiem pozbądź się strażników znajdujących się na zewnątrz budynku między dwoma działami. Ciała ukryj. Zajrzyj przez drzwi i pozbądź się wszystkich strażników.

Wyjdź z budynku drugimi drzwiami i zlikwiduj wrogów przy działach. Wejdź do niewielkiego zielonego budynku przez prawe drzwi. Zlikwiduj dwóch żołnierzy przy drabinie i strzel w powietrze. Po drabinie zaczną przychodzić następni, których bez problemu wystrzelasz jak kaczki. Zejdź na dół po drabinie. Znajdziesz dwie bomby. Wyjdź na zewnątrz i skocz do oceanu. Dopłyń z powrotem do reszty drużyny. Bombę przekaż saperowi.

Zgromadź wszystkich komandosów razem i skocz do oceanu. Przepłyń na zachód, a następnie na północ. W połowie drogi zobaczysz łódź z karabinem maszynowym na pokładzie. Jeśli będziesz płynął cały czas, to rany nie będą aż tak dotkliwe. Gdy dopłyniesz do brzegu, wyjdź w pobliżu samolotu. Kierowcą rzuć dymny granat w kierunku dwóch żołnierzy na drewnianym moście łączącym zachodnią i wschodnią część wyspy. Szybko pozbądź się ich, a ciała schowaj w budynku. Green Beretem zabierz ofiary i ukryj w budynku na wschodzie.

Kierowcą wejdź lewymi drzwiami do małego zielonego budynku. Idź schodami i otwórz drzwi na korytarz. Rzuć dymny granat w kierunku dwóch żołnierzy. Ich ciała zabierz i ukryj w bezpiecznym miejscu za drzwiami.

Saperem wejdź w kolejne drzwi i umieść bombę przy ścianie prowadzącej do pokoju złotej małpy. Wróć na korytarz i zdetonuj ładunek. Green Beretem udaj się tam, zabierz małpę i wyjdź przez dziurę w ścianie. Zanieś małpę na statek i wróć z powrotem do reszty drużyny.

Saperem musisz się dostać do pokoju odpraw i zlikwidować wroga. Pozbądź się wszystkich w okolicy schodów granatem. Zabij admirała i weź od niego klucze do bunkra. Przeszukaj wszystkie szafki i zabierz nóż, apteczkę, żywność, tabletki usypiające, koktajle mołotowa, osiem butelek wina oraz pierwszą, drugą i trzecią część księgi bonusowej.

Zgromadź wszystkich na zewnątrz i kierowcą idź przez most na zachód. Zatrzymaj się w pobliżu dwóch strażników i rzuć w nich koktajlem mołotowa. Nie możesz nikogo zaalarmować. Wilsonem stań na zachodzie, w pobliżu dwóch strażników i odwróć ich uwagę. Kierowcą zabierz ciała i schowaj w budynku we wschodniej części wyspy.

Nurkiem idź w dół po drabinie do uwięzionego pilota. Nożem zabij strażnika pod drabiną a następnie oficera i strażnika przy działach. Green Beretem otwórz drzwi z prawej strony zielonego budynku i pozbądź się czterech robotników

na górnym poziomie. Zlikwiduj kolejnych i znajdź linę oraz bombę. Strzel w powietrze by przywołać dwóch następnych i zabij ich.

Wracaj na górę i otwórz drzwi po lewej kluczami admirała. Idź w dół schodami i otwórz drzwi do pokoju z dwoma wyjściami. Pozbądź się strażnika i robotnika i wejdź przez drzwi. Pozbądź się kolejnego strażnika i czterech robotników na niższym poziomie. Ze skrzynki zabierz granaty. Wracaj do poprzedniego pomieszczenia i idź w drugie drzwi. Pozbądź się robotników i idź dalej.

Green Beretem idź drzwiami z prawej strony i szybko kucnij. Musisz przeczołgać się i pozbyć się strażnika. Kierowcą rzuć koktajl mołotowa by pozbyć się dwóch kolejnych robotników. Green Beretem wejdź po drabinie i wyjdź na zewnątrz. Opuść drabinę i otwórz drzwi do bunkra. Zabij wszystkich na zewnątrz a ciała ukryj w bunkrze. Kierowcą także wyjdź z bunkra i rzucaj koktajlami mołotowa we wrogów.

Nurkiem przyłącz się do Green Bereta i kierowcy – używaj noża w walce. Otwórz skrzynkę i weź miotacz płomieni i lornetkę. Wespnij się po drabinie na platformę na wschodzie przy dziale przeciwlotniczym. Kierowcą rzucaj koktajle, a nurkiem rzucaj nożem. Musisz działać szybko, żeby żaden strażnik nie wszczął alarmu. Wejdź do platformy i pozbądź się żołnierza. Wyjdź na zewnątrz i pozbądź się następnego przy użyciu noża. Green Beretem udaj się po ścieżce na północ od wejścia do bunkra. Tam zabij kolejnego strażnika.

Zajrzyj kierowcą przez drzwi do budynku na wschód od Green Bereta. Musisz pozbyć się kilku przeciwników koktajlem. Pozbądź się pozostałych wrogów z budynku i ze środka wynieś apteczkę, żywność, trzy butelki wina i czwartą część księgi bonusowej.

Saperem wyeliminuj granatem wszystkich na południe od wielkiego bunkra. Posuwaj się Green Beretem zdobywając kolejne tereny. Musisz się dostać do najbardziej wysuniętego na północ budynku, gdzie znajdziesz drabinę i japoński karabin oraz piątą część księgi bonusowej. Green Beretem musisz iść do budynku na południu, wspiąć się na górę, pozbyć się snajpera, zejść na dół, wykończyć resztę i znaleźć na dolnym poziomie butelkę wina, koktajle mołotowa i szóstą część księgi bonusowej. Następnie staraj się wykorzystywać wszystkich swoich komandosów i niszczyć co się da. Idź kierowcą do małego bunkra na południu. Rzuć koktajlem, by pozbyć się większości strażników. Wspomóż się saperem, gdy przyjdą do Ciebie strażnicy z lornetkami. Idź trochę na wschód i zastrzel strażnika w pobliżu działa. Ze skrzynki zabierz miny.

Idź dalej na wschód i likwiduj wszystkich. Wejdź do składu amunicji i zabierz bomby, koktajle mołotowa oraz siódmą część księgi bonusowej. Zwołaj wszystkich. Saperem pozbądź się wroga w korytarzu. Posuwaj się naprzód zabijając wszystkich po drodze. Powinieneś znaleźć tabletki usypiające, apteczkę, żywność, butelkę wina, nóż i koktajle mołotowa. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz dziewiątą część księgi bonusowej. Musisz znaleźć dojście do działa. W pobliżu znajdziesz butelkę wina, koktajle mołotowa, granaty, żywność, apteczkę oraz dziesiątą i jedenastą część księgi bonusowej. Połóż trzy bomby przy każdym dziale i idź do windy. Jedź na pierwsze piętro i idź do bunkra. Idź do hydroplanu i zdetonuj bomby.

Misja 7: The Giant in Haiphong

Idź do domku w pobliżu Green Bereta i zabij dwóch strażników. Przeszukaj szafkę i zabierz z niej żywność i wino. Wyjdź na zewnątrz

zabij żołnierza na zachodzie. Ukryj ciało za domem i wejdź do środka. Zabij kolejnego żołnierza i z szafki i szuflad zabierz papierosy, lornetkę oraz pierwszą część księgi bonusowej. Wyjdź na zewnątrz i zabij żołnierza na wschodzie. Następnie obejdź dom dookoła i zabij gościa po lewej. Wejdź do domu i pozbądź się następnego strażnika na południowym zachodzie. Zabij także pracownika i żołnierza znajdującego się obok stołu. Ze skrzynki zabierz apteczkę, wino, żywność i karabin maszynowy. Następnie udaj się na zachód i zabij żołnierza stojącego przy małej świątyni. Ciało schowaj w jej pobliżu. Pozbądź się jeszcze dwóch wrogów i wszystkie trzy ciała schowaj w budynku. Wejdź do domu z czerwonym dachem na zachód od świątyni i zlikwiduj strażnika na korytarzu. W następnym pokoju zabij dwóch żołnierzy. Z szafki zabierz cztery butelki wina.

Idź do magazynu, pozbądź się strażnika, a ze skrzynek zabierz tabletki usypiające, lornetkę oraz żywność. Idź schodami w górę i pozbądź się dwóch wrogów, patrolującego i siedzącego przy biurku. Z szafki i szuflad zabierz bombę czasową, wino, żywność, apteczkę, tabletki usypiające, granaty oraz drugą i trzecią część księgi bonusowej.

Wyjdź z magazynu i idź przez następne drzwi. Zabij strażnika z lewej, a ciało schowaj w magazynie. Zabij wroga na południu, a ciało ukryj obok sklepu. Zabij kolejnego żołnierza na południu, a ciało zanieś tam gdzie poprzednie. Za sklepikiem jest następny żołnierz. Ciało odnieś w wiadome miejsce. Wejdź do sklepu i pozbądź się jednego żołnierza. Porozmawiaj ze sklepikarzem i z półek zabierz wino, żywność, apteczkę, tabletki usypiające, snajperkę, ubranie dla Natashy oraz czwartą część księgi bonusowej.

Korzystając z drabiny wejdź na dach i zlikwiduj znajdującego się tam żołnierza. Następnie przeszukaj metalową skrzynkę zabierając z niej żywność, apteczkę oraz piątą część księgi bonusowej. Opuść sklep i tylnymi drzwiami wejdź do zachodniego budynku. W pokoju ze skrzynki zabierz żywność, papierosy, wino i apteczkę. W sąsiednim pokoju zabij oficera, a następnie pozostałych, którzy przybiegną. Wylecz apteczką Green Bereta i ze skrzynek oraz z półek w budynku zabierz 3 bomby, wino, granaty, apteczkę, żywność oraz szóstą część księgi bonusowej. Tylnymi drzwiami wyjdź na zewnątrz i pozbądź się strażnika przy południowej ścianie budynku. Green Beretem idź w kierunku, gdzie uwięziona jest Natasza. Przejdź przez ulicę i zlikwiduj oficera czytającego gazetę. Zabij także oficerów palącego i siedzącego przy szafie. Z szafki zabierz wino, żywność, bombę, apteczkę, granaty oraz siódmą część księgi bonusowej.

Wejdź po schodach do Natashy i porozmawiaj z nią. Daj jej ubranie. Weź trochę przedmiotów od Green Bereta. Idź nim po kolejnej drabinie i pozbądź się 3 żołnierzy. Zejdź na dół po drabinie. Natashą udaj się do budynku z zielonym dachem i porozmawiaj ze strażnikiem. Green Beretem zlikwiduj go. Ze skrzyni zabierz granaty, jedzenie, wino i apteczkę. Natashą zagadnij do żołnierza w sąsiednim pokoju, a Green Beretem się go pozbądź. Idź schodami na drugie piętro i wyjdź na balkon. Tam zlikwiduj następnego wroga. Ciało wnieś do środka. Zabij oficera siedzącego przy metalowej skrzynce. Zejdź na dół, zlikwiduj następnego wroga na zewnątrz budynku i ukryj ciało. Pozbądź się żołnierza na południowym zachodzie, ukryj ciało w budynku.

Natashą zagadnij wroga w środku, a Green Beretem go zlikwiduj. To samo zrób w sąsiednim budynku. Wyjdź i udaj się do budynku przez sąsiednie drzwi. Zabij tu wroga i następnego w sypialni. Natashą zagadnij do strażnika, a Green Beretem zlikwiduj dwóch. Zlikwiduj także wrogów w sąsiednim pokoju. Z szuflady zabierz wino, granaty, tabletki usypiające i apteczkę.

Idź schodami w górę i pozbądź się dwóch wrogów. Z szafy zabierz drabinkę, wino, żywność, tabletki usypiające, granaty, apteczkę oraz ósmą część księgi bonusowej. Wyjdź na balkon i zabij żołnierza. Ciało przenieś do środka. Wyjdź na drugi balkon (przez łazienkę) i to samo zrób z kolejnym strażnikiem. Wyjdź na zewnątrz i pozbądź się strażnika pod balkonem. Natashą zagadnij do strażnika na wschodzie, a Green Beretem pozbądź się go. Green Beretem wejdź do małego magazynu na północy. Wykończ pracownika w środku i wyjdź na zewnątrz. Natashą odwróć uwagę strażnika, a Green Beretem pozbądź się dwóch żołnierzy na zachodzie. Ciała wrzuć do środka przez okno.

Zabij kolejnego wroga na północy, przy ścianie. Natashą wejdź do wysokiego magazynu na północnym-zachodzie. Wejdź do środka i zagadnij do strażnika z pojemnikiem. Green Beretem wykończ strażnika, a następnie rozmawiającego z Natashą. Green Beretem idź na dach po drabinie i wykończ strażnika. Wróć na dół. Natashą wejdź do magazynu i zaczep żołnierza. Green Beretem wykańczaj wszystkich po kolei. Ciała składaj w pomieszczeniu, gdzie są uwięzieni złodziej i saper. Porozmawiaj z nimi i z półki zabierz drabinę, lornetkę, granaty, żywność, wino, apteczkę, tabletki usypiające oraz dziewiątą i dziesiątą część księgi bonusowej.

Zbierz wszystkich komandosów i udaj się nimi na południowy-zachód. Złodziejem idź na drugie piętro budynku, tam gdzie przetrzymywana była Natasza. Z metalowej skrzyni weź bombę i granaty. Wróć do drużyny. Całą grupą wejdź do ciężarówki, a Nataszę posadź za kierownicą. Powoli jedź w stronę japońskiej bazy. Obok bramy skręć w lewo. Na zakręcie skręć w prawo i zatrzymaj się przy wielkim magazynie. Wysiądź wszystkimi i wejdź do magazynu. Green Beretem zabij strażnika czyszczącego broń i dwóch pracowników przy pojemniku. Natashą spójrz przez okno i snajperką zabij strażnika na wieży na południu. Zabij także wroga, który widział całe zdarzenie. Green Beretem wyskocz przez okno i pozbądź się strażnika na północnym-zachodzie. Saperem zabij granatem wroga w środku. Złodziejem wejdź do magazynu i z metalowej skrzynki zabierz 3 bomby. Natashą wyjdź na zewnątrz i odwróć uwagę strażnika patrzącego na magazyny. Green Beretem załatw najpierw strażnika na zewnątrz, a następnie rozmawiającego z Natashą. Ciało wnieś do środka.

Natashą porozmawiaj z marynarzem w zachodniej części bazy. Green Beretem pozbądź się strażnika obok marynarzy przy skrzyniach. Ciało ukryj w magazynie. Następnie zabij rozmawiającego z Natashą, ciało ukryj w wiadomym miejscu. Green Beretem idź na drugą stronę magazynu i pozbądź się żołnierza przy południowym wejściu. Ciało schowaj w magazynie. Natashą wejdź do dużego magazynu przy zachodniej części bazy i odwróć uwagę strażnika. Green Beretem zabijaj wszystkich po kolei. Następnie Green Beretem wejdź przez wschodnie drzwi. Pozbądź się żołnierza, ciało umieść w środku, a sam wyjdź na zewnątrz. Idź do dużego kontenera, wejdź do środka i załatw dwóch pracowników. Wyjdź na zewnątrz i zabij strażnika stojącego obok, ciało zanieś do środka.

Natashą zajmij strażnika przy ścianie, a Green Beretem wykańczaj wszystkich po kolei. Załatw także wroga przy ciężarówce, podrzucając wcześniej papierosy. Ciała chowaj w magazynach. Natashą zagadnij żołnierza na północ od ciężarówki, a Green Beretem zrób to co zawsze. Idź na wschód i pozbądź się strażnika koło dźwigu. Natashą wejdź do ciężarówki, a pozostałych komandosów zostaw z tyłu. Jedź poza skład amunicji.

Wyjdź saperem z samochodu i wejdź na dach składu. Rzuć granatem na ulicę, by zabić żołnierza przy ścianie oraz drugiego strażnika przy wejściu do składu. Rzuć kolejny granat we wroga, który przybiegnie. Za moment będzie jeszcze więcej osób, więc rzuć jeszcze jeden granat. Zejdź saperem na dół i idź na dach budynku obok drzwi, przy których startowała Natasza. Rzuć czwarty granat zabijając dwóch żołnierzy. Kolejne granaty rozdzielaj wedle uznania. Grunt, żebyś pobył się wszystkich.

Wejdź Natashą do budynku, który ma dwa wyjścia. Porozmawiaj ze strażnikiem, a Green Beretem go zabij. Wejdź do sąsiedniego pokoju, zagadnij do żołnierza, a Green Beretem pozbądź się dwóch strażników. Z szafki zabierz żywność, wino, tabletki usypiające, apteczkę oraz jedenastą część księgi bonusowej. Idź schodami na drugie piętro. Zabij oficera

i z szuflady zabierz wino oraz dwunastą część księgi bonusowej. Wyjdź na zewnątrz i wejdź do budynku po prawej. Nataszą ponownie odwróć uwagę strażnika, a Green Beretem go zabij. Idź do sąsiedniego pokoju i zabij następnego. Z półki zabierz żywność, jedzenie, tabletki usypiające, apteczkę oraz trzynastą część księgi bonusowej.

Wyjdź na zewnątrz i zbierz wszystkich komandosów. Saperem rzuć granat by pozbyć się wszystkich na platformie. Green Beretem wejdź do budynku i pozbądź się strażnika przy oknie. Saperem przyjdź w to miejsce i granatem zabij trzech wrogów. Z szuflady zabierz apteczkę, tabletki usypiające, lornetkę, granat, bombę czasową, wino i żywność. Schodami idź na drugie piętro i rzuć granat w dwóch żołnierzy. Z szafki i półek pozabieraj żywność, wino, tabletki usypiające, apteczkę, granat oraz bombę. Zejdź na dół i rzuć granatem przez drzwi. Kolejny granat rzuć, gdy przybiegną koledzy zabitego. Przejdź przez te drzwi i z szafki weź granaty oraz czternastą część księgi bonusowej. Użyj granatów by pozbyć się żołnierzy. Uważaj na czołg, rozmieść w odpowiednich miejscach bomby czasowe. Umieść dwie takie bomby także przy dużych i małych zbiornikach paliwa. Wejdź złodziejem na dźwig i opuść się na lotniskowiec. Opuść drabinkę, aby pozostali komandosi mogli wejść po niej na lotniskowiec. Gdy wszyscy już na nim będą zdetonuj bomby i ukryj się w kontenerze.

Misja 8: Saving Private Smith

Musisz przedostać się złodziejem do budynku, w którym uwięziony jest Green Beret. Do środka wejdziesz drugim oknem od góry. W środku musisz pozbyć się strażnika i uwolnić Green Bereta. Ten dokończy dzieła. Przejdź do kolejnego pomieszczenia, pozbądź się żołnierza i weź wszystko ze skrzyni, która tam się znajduje.

Green Beretem wyskocz przez okno i pozbądź się wszystkich strażników. Rób to oczywiście nie wzbudzając podejrzeń. Gdy już oczyścisz teren, wejdź do budynku obydwoma komandosami. Złodziejem rozstaw drabinkę, by Green Beret mógł dostać się na taras. W budynku pozbądź się wszystkich wrogów. Udaj się na drugie piętro i przejdź po linii telegraficznej. Pozbądź się wszystkich i uwolnij sapera. Nim rozbrój wszystkie drzwi, a Green Beretem przejdź do następnego budynku. Tam zabij wszystkich i uwolnij snajpera.

Wystrzelaj wszystkich w zasięgu snajpera. Złodziejem dostań się do pomieszczenia z sejfem i zabierz księgę kodów. Wybij wszystkich po drugiej stronie rzeki, nie marnując materiałów wybuchowych. Przejdź po linach nad rzeką. Zatrzymaj się na środku i zanurkuj. Dopłyń do rozbitej łodzi by znaleźć przydatne przedmioty. Dopłyń do tajnego miejsca. Przeczołgaj się do budynku gdzie leży Smith. Musisz go wyleczyć i iść z nim do radia. Zbierz jak najwięcej min i porozstawiaj je jako pułapki na czołgi. Wojskiem alianckim ustaw się w budynku, w którym przetrzymywany był Green Beret i każ im się ostrzeliwać. Snajpera ustaw na ostatnim piętrze. Wówczas skontaktuj się przez radio, gdyż walka zacznie się dopiero teraz. Twoje ostatnie zadanie polega na zniszczeniu wszystkich i przetrwaniu.

Poszczególne części księgi bonusowej znajdują się w następujących miejscach:
– dwie pierwsze w szufladach, na drugim piętrze budynku, gdzie uwięziony jest Green Beret;
– trzecia na pierwszym piętrze w budynku, gdzie uwięziony jest saper;
– czwarta na pierwszym piętrze w budynku, gdzie uwięziony jest snajper;
– piąta w pomieszczeniu, w którym uwięziony jest snajper;
– szósta w rozbitym samolocie.

Mission 9: Castle Colditz

Green Beretem pozbądź się patrolujących w pobliżu zielonych domów po prawej, a ciała ukryj. Posłuż się wabikiem by ściągnąć kolejnego strażnika. Zabij go i zabierz papierosy. Nimi zwab następnych ludzi. Wszystkie ciała chowaj między domami.

Wejdź do domu na zachodzie. Zabij strażnika i zabierz lornetkę, pułapkę oraz strzykawkę z trucizną. Skorzystaj z drabiny by udać się na górę. Tam załatw następnego żołnierza. Zejdź na dół i z sypialni oraz z łazienki weź papierosy, strzykawkę oraz kilka apteczek. W kuchni znajdziesz cztery butelki wina i żywność. W biurze zabierz lornetkę, butelkę wina, pistolet, strzykawkę, kilka apteczek, tabletki usypiające, kilka granatów i koktajli mołotowa. Opuść budynek i wejdź do następnego. W szufladzie znajdziesz butelkę wina, strzykawkę oraz łopatę. W następnym pokoju znajdziesz trzy butelki wina, granat gazowy oraz apteczki. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do budynku na południu. Tam znajdziesz żywność oraz butelkę wina i kilka apteczek. Wyjdź na zewnątrz.

Idź do budynku na wschodzie. Pozbądź się dwóch pracowników, a w małym biurze załatw oficera. W szafkach znajdziesz strzykawkę, granat dymny, dwie paczki papierosów, trzy butelki wina, tabletki usypiające i pierwszą część księgi bonusowej. Idź w niebieskie drzwi gdzie znajdziesz aż sześciu wrogów. Ze skrzynki zabierz łopatę, kilka granatów gazowych i apteczek.

Idź na zewnątrz i pozbądź się dwóch robotników przy ciężarówce. Wejdź do budynku na południu i zabij wszystkich. Wyjdź, wejdź po drabinie na dach i pozbądź się trzech strażników. Udaj się na wschód od miejsca, gdzie rozpocząłeś misję i pozbądź się strażników przy ścianie i nad rzeką. Snajperem zabij strażnika na zachodzie i ukryj ciało między drzewami. Następnie zajmij się patrolem na północy. Musisz zabić także wroga na balkonie. Dołącz Green Beretem do snajpera i razem przejdźcie przez most. Pozbądź się oficera czytającego gazetę i wroga na rogu. Powinieneś znaleźć strzykawkę, cztery butelki wina, tabletki usypiające i żywność.

Snajperem idź drogą na północ i pozbądź się obcego snajpera. Green Beretem także posuwaj się na północ, pozbywając się napotkanego wroga. Snajperem musisz zabić snajpera na Castle Colditz. Green Beretem wejdź do domu na północy. Tam znajdziesz strzykawkę, granat dymny, kilka granatów gazowych i trzecią część księgi bonusowej. W kolejnym pomieszczeniu jest żywność, lornetka, butelka wina, kilka apteczek oraz czwarta i piąta część księgi bonusowej. Wyjdź i pozbądź się strażnika przy dwóch domach na południu.

Green Beretem wejdź do budynku z niebieskim dachem. Zabij wszystkich i zabierz strzykawkę, drabinę, cztery butelki wina, tabletki usypiające, apteczki oraz szóstą i siódmą część księgi bonusowej. Wyjdź na zewnątrz i idź na południe. Tam znajdziesz 2 strzykawki, 6 butelek wina, żywność, tabletki usypiające, apteczki oraz ósmą, dziewiątą i dziesiątą część księgi bonusowej. Wejdź schodami na drugie piętro i z łazienki zabierz papierosy, koktajl mołotowa, strzykawkę z trucizną, apteczkę oraz jedenastą część księgi bonusowej. Przyjdź w to miejsce także snajperem i pomóż pozbyć się następnych żołnierzy. W sypialni znajdziesz żywność, strzykawkę z trucizną, trzy butelki wina, tabletki usypiające oraz dwunastą część księgi bonusowej. Schodami udaj się na trzecie piętro i tam weź drabinę, granat dymny, żywność, wino, koktajl mołotowa, lornetkę, dwie strzykawki z trucizną, apteczki oraz trzynastą i czternastą część księgi bonusowej. Wyjdź na zewnątrz i snajperem pozbądź się wroga. Zabierz uniform jednemu z żołnierzy, a ciała ukryj w budynku.

ROZWIĄZANIA

Zlikwiduj żołnierza patrzącego na rzekę w pobliżu kościoła, niedaleko szpiega. Przebierz się szpiegiem w mundur oficera i zabierz wszystkie strzykawki. Wejdź do budynku na wschód od kościoła. Tam znajdziesz strzykawkę, cztery butelki wina i apteczki. W sypialni z kolei jest koktajl mołotowa, żywność, strzykawka oraz tabletki usypiające.

Wejdź szpiegiem do budynku na zachodzie (czerwony dach). Tam znajdziesz granat gazowy, kilka koktajli mołotowa i dymne granaty. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do budynku na zachodzie. Na pierwszym piętrze znajdziesz pięć butelek wina, na drugim papierosy, lornetkę, granaty dymne, gazowe i apteczkę. Wyjdź tylnym wyjściem i idź do małego domku. Tam znajdziesz łopatę, dwie butelki wina, żywność, apteczki, tabletki usypiające oraz piętnastą, szesnastą i siedemnastą część księgi bonusowej.

Szpiegiem pozbądź się wroga na dole rampy prowadzącej do Colditz. Green Beretem pozbądź się żołnierza znajdującego się na północy od kościoła. Wejdź szpiegiem do budynku i tam na pierwszym piętrze znajdziesz trzy butelki wina, żywność oraz tabletki usypiające. Idź na drugie piętro i z szuflady weź strzykawkę z trucizną oraz tabletki usypiające. Wyjdź na zewnątrz. Musisz pozbywać się wszystkich po kolei, a ciała składować w pobliżu kapliczki.

Szpiegiem pozbądź się wroga w pobliżu pozycji kierowcy. Zgrupuj wszystkich w pobliżu rampy prowadzącej do zamku. Przekaż kierowcy cały jego ekwipunek. Green Beretem wejdź na rampę i zlikwiduj strażników. Szpiegiem zlikwiduj żołnierza przed budynkiem i wejdź do środka. Musisz znaleźć butelkę wina i koktajle mołotowa. Wejdź po schodach na drugie piętro, gdzie zabierz butelkę wina, pułapkę, dwie strzykawki z trucizną, dwa karabiny, granaty gazowe i dymne, koktajle mołotowa, żywność, apteczki i tabletki usypiające.

Szpiegiem wejdź na dziedziniec zamkowy, gdzie złodziej ma być skazany. Korzystając ze wszystkich swoich komandosów, musisz oczyścić teren i uwolnić kolegę. Następnie zgrupuj wszystkich na dziedzińcu. Idź na górę. Wejdź w drugie drzwi i wejdź do pokoju. Szpiegiem zagadaj oficera, a Green Beretem załatw wszystkich po cichu. Kierowcą rzuć koktajle mołotowa w kierunku generała i rozmawiających z nim oficerów i zabierz kod. Wyjdź z pokoju i wejdź schodami na górę. Wyznacz sobie kurs. Idź do drzwi znajdujących się na wprost. Green Beretem wejdź do środka i do następnego pomieszczenia. Pozbądź się napotkanych żołnierzy, a kierowcą rzucaj koktajle mołotowa. Z szuflady po lewej zabierz koktajle mołotowa. Wyjdź przez jedyne drzwi i szpiegiem zagadnij do patrolujących, Green Beretem pozbądź się robotnika oraz rozmawiającego. Idź do miejsca gdzie jest mnóstwo schodów. Szpiegiem ponownie zagaduj żołnierzy na górnym poziomie, a Green Beretem pozbywaj się ich po cichu. Otwórz drzwi na końcu i tam znajdziesz książkę kodową. W pomieszczeniu znajdziesz także tabletki usypiające, apteczkę oraz niemiecką strzelbę.

Wyjdź jedynymi drzwiami i szpiegiem odwróć uwagę strażnika. Green Beretem pozbądź się go. W meblach znajdziesz paczkę papierosów, żywność, dwie strzykawki z trucizą, apteczkę oraz tabletki usypiające. Wyjdź przez drzwi by dotrzeć do dziedzińca. Przejdź przez następne drzwi i szpiegiem użyj strzykawki na patrolującym. Green Beretem musisz odnaleźć Generała Rudolfa. W hangarze znajdziesz plan, gazowy granat, żywność, truciznę, 3 butelki wina oraz tabletki usypiające.

Szpiegiem odwróć uwagę strażników na dole schodów, a Green Beretem ich zabij. Wejdź do środka i skorzystaj z obydwu komandosów. Z szuflady zabierz pułapkę oraz granaty dymne. Wyjdź przez drzwi i pozbądź się następnych strażników. Podążając za wyznaczonym kursem udaj się na następny dziedziniec. Wejdź do budynku po lewej stronie, jak nakazuje strzałka. Szpiegiem zajmij się strażnikiem na górze schodów, a w tym czasie Green Beretem pozbądź się wszystkich. Zabierz uniform i podaj go więźniowi. Wejdź do następnego pomieszczenia i szpiegiem użyj strzykawki na oficerze, a Green Beretem pozbądź się robotnika oraz strażnika. Kolejne trzy mundury daj więźniom i wejdź schodami na drugie piętro. Szpiegiem zajmij strażnika, Green Beretem zabijaj i zabieraj mundury. Oddawaj je kolejnym więźniom. W kolejnych pomieszczeniach rób dokładnie to samo. Oprócz mundurów powinieneś także znaleźć w meblach granat dymny, żywność, strzykawkę, paczkę papierosów, trzy butelki wina, drabinkę oraz apteczkę.

Idź na trzecie piętro i tam postępuj tak samo. Zwróć także uwagę na strażników na kolejnym piętrze, do którego prowadzi drabinka. Ich uniformy są Ci niezbędne. W meblach powinieneś znaleźć koktajl mołotowa, strzykawkę, 2 paczki papierosów, trzy butelki wina, żywność, drabinkę, amunicję, tabletki usypiające oraz apteczkę.

Wyjdź na dziedziniec i wejdź do małego, brązowego budynku. Szpiegiem i Green Beretem oczyść dół. Zabieraj uniformy i dawaj je uwalnianym jeńcom. Z szafek w kuchni zabierz strzykawkę, trzy butelki wina, żywność, tabletki usypiające, apteczkę oraz osiemnastą część księgi bonusowej. Zejdź schodami i pozbądź się strażników. Zabierz uniformy, trzy butelki wina, żywność, koktajle mołotowa, apteczkę oraz dziewiętnastą i dwudziestą część księgi bonusowej. Wyjdź na dziedziniec.

Wejdź w drzwi prowadzące do budynku po prawej. Tam także wykończ wszystkich i zabierz uniformy, przekazując je więźniom. Wyjdź na zewnątrz i idź do kolejnego budynku. Stamtąd zabierz strzykawkę, drabinkę oraz apteczkę. Schodami idź na drugie piętro, zdobądź uniformy i daj je sześciu kolejnym więźniom. Zejdź na dół drugimi schodami do małego pokoju i pozbądź się kolejnego żołnierza zdobywając mundur. Przy użyciu drabiny zejdź na dół i załatw następnych. Wróć na drugie piętro i idź na trzecie. Tam zrób to samo. Idź jeszcze wyżej korzystając z drabinki, a później także na dach, gdzie znajduje się jeszcze jeden więzień.

Wracaj aż dojdziesz do dziedzińca i miń wieżę radiową. Wejdź do budynku obok. Zdobędziesz tam kolejne uniformy, pułapkę, narzędzie, strzykawkę oraz dwudziestą pierwszą część księgi bonusowej. Na drugim piętrze uwolnisz trzech następnych więźniów oraz znajdziesz butelkę wina, żywność, drabinkę oraz apteczkę. Na trzecim piętrze uwolnisz dwóch więźniów i znajdziesz paczkę papierosów, strzykawkę, żywność, tabletki usypiające oraz dwudziestą drugą, trzecią i czwartą część księgi bonusowej. Na czwartym piętrze także uwolnisz dwóch więźniów oraz zdobędziesz strzykawkę z trucizną, koktajl mołotowa, trzy butelki wina oraz dwudziestą piątą, szóstą, siódmą i ósmą część księgi bonusowej. Wejdź także do pomieszczenia, w którym musisz uwolnić sześciu jeńców. Znajdziesz tam pistolet, butelkę wina, granaty gazowe, amunicję oraz dwudziestą dziewiątą i trzydziestą część księgi bonusowej. Idź po drabibnie wyżej i tam uwolnij dwóch następnych więźniów.

Wracaj w dół dziedzińcem i idź do wieży radiowej. Pozbądź się żołnierza i zabierz ze skrzynki koktajl mołotowa. Zabij napotkanych po drodze i idź na drugie piętro. W skrzynce znajdziesz amunicję do snajperki. Idź jeszcze wyżej, zabijając kolejnych wrogów i użyj radia. Daj także uniformy więźniom i idź do balonu.

Misja 10: Is Paris Burning?

Green Beretem idź na górę i schowaj się obok małej budki. Poczekaj aż patrolujący żołnierz przejdzie i załatw siedzącego. Ciało ukryj w środku. Wówczas możesz zabić wracającego żołnierza. Kolejna ofiara to siedzący pułkownik. Idź do robotników. Zabierz szpiegiem uniform pułkownika i załóż go. W śmietniku znajdziesz pierwszą część księgi bonusowej. Skieruj się schodami na górę. Szpiegiem odwróć uwagę strażnika, a Green Beretem go zabij. Ciało ukryj w pobliżu schodów. Szpiegiem zabij trucizną ze strzykawki żołnierza siedzącego obok budki.

Zagadnij patrolującego oficera i pozbądź się go Green Beretem. Udaj się do żołnierza patrzącego na mapę. Szpiegiem odwróć uwagę jednego ze strażników koło wyjścia, a Green Beretem załatw ich obu. Szpiegiem wyjdź z dworca i porozmawiaj z żołnierzem prowadzącym konwersację z oficerem. Green Beretem załatw obu, a ciała ukryj w stacji.

Szpiegiem odwróć uwagę patrolującego żołnierza, a Green Beretem się go pozbądź. Podążaj szpiegiem na południowy-zachód i porozmawiaj z następnym żołnierzem. Green Beretem najpierw zabij pracownika znajdującego się na zachód od stacji, a następnie zagadywanego żołnierza. Szpiegiem zagadnij do żołnierza chodzącego przy głównej drodze na południowym-wschodzie. Green Beretem się go pozbądź, ukrywając ciało. Szpiegiem odwróć uwagę oficera, a Green Beretem wykończ go, ukrywając ciało. Green Beretem zajmij się patrolującym strażnikiem na wschodzie, także ukrywając ciało. Podążaj szpiegiem w kierunku Green Bereta i zagadnij strażnika stojącego w pobliżu skrzyżowania. Green Beretem pozbądź się go, ukrywając ciało. To samo uczyć z oficerem na północnym wschodzie. Szpiegiem zabierz oficerowi mundur i przebierz się w niego.

Snajperem przeczołgaj się wzdłuż głównej drogi w kierunku północno-wschodnim i zlikwiduj snajpera u podnóża wieży Eiffla. Załatw także żołnierza, który przybiegnie zobaczyć co się stało. Szpiegiem zagadnij patrolującego żołnierza przy wieży Eiffla, a Green Beretem go załatw. Ciało ukryj i zabierz amunicję.

Szpiegiem idź na drugą stronę ulicy i pogadaj z chodzącym tam żołnierzem. Green Beretem zabij wroga na południu, w pobliżu drzew, a następnie tego zagadywanego przez szpiega. Obydwa ciała schowaj w cieniu. Zabij snajpera oraz generała SS w środku parku.

Szpiegiem zabierz klucze oraz mundur generała, zagadnij następnych oficerów, a Green Beretem oczyszczaj teren, chowając ciała do chaty. Posuwaj się na północ, zabij stojącego w pobliżu ciężarówki i metalowych drzwi. Przeszukaj ciała i zabierz papierosy. Złodziejem otwórz metalową skrzynkę i zabierz bomby, granaty i miny przeciwczołgowe. Szpiegiem przyprowadź ciężarówkę do sapera i kierowcy. Załaduj ich i jedź w pobliże hotelu Maurice na północ. Wysadź sapera i kierowcę z ciężarówki i biegnij do pustego czołgu. Możesz poszaleć niszcząc wszystko co się da, włącznie z półciężarówką i czołgiem. Pozbądź się czterech snajperów na zachodnim dachu hotelu.

Gdy już oczyścisz teren, zbierz komandosów i udaj się do zachodniej części hotelu. Green Beretem pozbądź się dwóch pracowników. Szpiegiem odciągnij uwagę oficera przy stoisku, a Green Beretem pozbądź się najpierw dwóch żołnierzy za stoiskiem, a następnie oficera. Przeszukaj wszystkie szafki i zabierz wino, szuflę, granaty dymne, żywność, truciznę, tabletki usypiające i apteczkę.

Idź schodami na górę i pozbądź się wroga. Szpiegiem zagadnij strażnika po prawej, a Green Beretem załatw najpierw wroga po lewej, a potem tego z prawej. Ciała wyrzuć przez okno. To samo zrób z żołnierzem przy biurku. Szpiegiem porozmawiaj z patrolującym oficerem, a Green Beretem go zabij, usuwając ciało w wiadome miejsce.

Dołącz saperem do szpiega i Green Bereta i rzuć granat do biura oficera. Wejdź do środka i rozbrój ładunki. Przeszukaj biurko i zabierz truciznę, wino, koktajl mołotowa, amunicję do snajperki, tabletki usypiające i apteczkę. Wejdź do góry po schodach na trzecie piętro i pozbądź się pobliskiego patrolującego żołnierza. Szpiegiem porozmawiaj z pułkownikiem siedzącym przy biurku, a Green Beretem zlikwiduj żołnierza wyglądającego przez okno a następnie oficera. Przeszukaj małą szafkę i zabierz z niej żywność i drugą część księgi bonusowej.

W sąsiednim pokoju załatw gościa ścierającego tablicę. Wróć i idź przez ostatnie zamknięte drzwi. Szpiegiem odwróć uwagę strażnika, a Green Beretem załatw wszystkich przebywających tam żołnierzy. Z półki zabierz truciznę, granat dymny, żywność, lornetkę, wino, tabletki usypiające, granaty, apteczkę oraz trzecią część księgi bonusowej. Schodami idź na czwarte piętro i pozbądź się żołnierza. W następnym pokoju będziesz miał jeszcze dwóch. Podłóż bombę z wyłącznikiem sterowanym w pobliżu drzwi do biura i strzel w powietrze. Ściągniesz wroga i gdy będzie w zasięgu, zdetonuj ładunek. Przeszukaj szafkę i zabierz lornetkę, apteczkę, pistolet, tabletki usypiające, oraz czwartą część księgi bonusowej.

Wyjdź przez drzwi balkonowe i przekaż amunicję do snajperki snajperowi. Wejdź tylnymi drzwiami do zachodniego skrzydła hotelu i szpiegiem odwróć uwagę patrolującego żołnierza. Green Beretem zabij dwóch ludzi. W następnym pokoju zrób podobnie. Zabij także siedzących na kanapie. Z półki zabierz żywność, papierosy, koktajl mołotowa, granat gazowy, wino, apteczkę i piątą część księgi bonusowej.

Windą zjedź na drugie piętro i Green Beretem pozbądź się wroga. Szpiegiem zagaduj a Green Beretem likwiduj następnych. Ciała wyrzucaj przez okno. W centralnym pokoju zabij żołnierza zamiatającego podłogę. W korytarzu wykończ dwóch następnych. Z szuflady zabierz truciznę, lornetkę, granat dymny, wino, prześcieradło, żywność, amunicję do snajperki, apteczkę oraz szóstą i siódmą część księgi bonusowej.

Windą jedź na trzecie piętro. Szpiegiem zagadnij żołnierza, a nurkiem pozbądź się siedzącego na kanapie. Kierowcą rzuć gazowy granat pod nogi dwóch strażników. Green Beretem wykończ wszystkich. Z szuflady zabierz pistolet, granat dymny, żywność, lornetkę, truciznę, koktajl mołotowa, wino, prześcieradło, tabletki usypiające, apteczkę, ósmą i dziewiątą część księgi bonusowej.

Windą jedź na czwarte piętro i zwróć na siebie uwagę. Zabij wszystkich, którzy przybiegną i wejdź po drabinie na dach. Tam zabij żołnierza i zejdź na dół. Porozmawiaj z Natašzą. Z półek zabierz granat dymny i gazowy, koktajl mołotowa, papierosy, wino, truciznę, prześcieradło, żywność, apteczkę i tabletki usypiające.

Zjedź windą na dół i zbierz wszystkich komandosów w centrum hotelu. Saperem wrzuć granat do środka. Pozbądź się wszystkich przybyłych. Z szafek przy barze weź żywność, wino, koktajl mołotowa, apteczkę oraz dziesiątą i jedenastą część księgi bonusowej. Wejdź schodami na drugie piętro i pozbądź się wroga. Z szafek zabierz pułapkę, papierosy, wino, żywność, tabletki usypiające, apteczkę oraz dwunastą część księgi bonusowej. Schodami idź na trzecie

piętro. Green Beretem zabij żołnierza czytającego gazetę. Zwróć na siebie uwagę, stając za drzwiami i zabij wszystkich, którzy przybiegną. Z szafek zabierz pułapkę, koktajl mołotowa, granat gazowy i dymny, wino, truciznę, żywność, lornetkę, papierosy, prześcieradło, granaty, tabletki usypiające, apteczkę, trzynastą, czternastą, piętnastą i szesnastą część księgi bonusowej.

Wejdź schodami na czwarte piętro i saperem rzuć granatem w dwóch żołnierzy. Następnie rzuć drugim w kierunku nadbiegających. Gdy pozbędziesz się wszystkich, z szafki zabierz granat gazowy, truciznę, żywność, tabletki usypiające, apteczkę oraz siedemnastą część księgi bonusowej.

Wszystkich komandosów zbierz przy wieży Eiffla. Otwórz drzwi kluczami zdobytymi od generała SS. Szpiegiem zagadnij strażnika, a Green Beretem go zabij. Znowu szpiegiem porozmawiaj z wrogiem z drugiego krańca pokoju, a Green Beretem najpierw pozbądź się żołnierza zza windy, a następnie rozmawiającego ze szpiegiem. Później zabij jeszcze oficera na dole. Green Beretem i szpiegiem idź do windy i jedź na trzecie piętro wieży Eiffla. Szpiegiem porozmawiaj z pracownikiem, a Green Beretem zabij wszystkich po kolei. Następnie jedź na samą górę. Zastrzykiem zabij patrolującego żołnierza i wykończ dwóch pozostałych. Green Beretem musisz się wspiąć po drabinie na górę. Tam zabij trzech żołnierzy. Na koniec użyj radia. ❐

NA SKRÓTY

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Aby skorzystać z poniższych porad, musisz uruchomić grę z dodatkowym parametrem. Najlepiej dopisać go w skrócie jaki tworzy gra na pulpicie. Kliknij na nim prawym przyciskiem myszki, w menu wybierz Właściwości, w miejscu gdzie jest „Obiekt docelowy" na końcu dopisz **„+set sv_cheats 1"** (np. **„C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1**)
Po uruchomieniu gry otrzymasz możliwość przywołania konsoli. W niej wpisuj poniższe kody:
/god – nieśmiertelność;
/notarget – nikt cię nie atakuje;
/noclip – przechodzenie przez ściany;
/give all – dostajesz broń i amunicję;
/give armor – dostajesz broń;
/give health – dostajesz zdrowie;
/give stamina – dostajesz staminę;
/nofatigue – stamina bez ograniczeń;
/kill – samobójstwo;
/cg_uselessnostalgia 1 – oryginalny interfejs Wolfenstein 3D;
/give # – dodaje przedmiot, gdzie # to dowolny z listy poniżej:
panzerfaust
Thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health
/spdevmap mapname – wybór dowolnej mapy z listy poniżej:
escape1
escape2
tram
village1
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
baseout
assault
sfm
factory
trainyard
swf
norway
xlabs
boss2
dam
village2
chateau
dark
dig
castle
end

KILLER TANK

AEDQD – nieśmiertelność;
AECHEATS – włącza tryb oszustw;
AEFA – dodaje amunicję i broń;
AECLIP – przechodzenie przez ściany;
AEHEALTH – dodaje zdrowie.

MOTO RACER 3

Aby być jedynym graczem w wyścigu i wygrywać go za każdym razem musisz wejść do katalogu z grą. Tam odszukaj plik **„level.ini"** znajdujący się w katalogu „\Data\levels\barcelon\Script\". Otwórz go za pomocą programu Notatnik.exe i zamień następujące wartości:
w **NbMaxMotos=12** na **1**
w **GainSR_0_0_0=10** na **100**

TR

SECRET SERVICE IN HARM'S WAY

Podczas gry wciśnij [-] i wpisz:
aigodmode 1 – nieśmiertelność;
aiprotectprotectee 1 – nieśmiertelność.

ETHERLORDS

Naciśnij [-] by przywołać konsolę i wpisz **„EtherRevelation"**. Zatwierdź to klawiszem [Enter]. Wówczas będziesz mógł wpisać dowolny z poniższych kodów:
Adventure-mode:
open_fog – wyłączenie „mgły wojny";
hide_fog – włączenie „mgły wojny";
lose – przegrywasz misję;
win – wygrywasz misję;
save – szybki zapis gry;
load – szybki odczyt gry;
player – informacja o graczu;
give all – dodaje 15 jednostek wszystkich surowców;
view resources – informacja o surowcach;
Combat-mode:
lose – przegrywasz misję;
win – wygrywasz misję;
view_hand – pokazuje karty przeciwnika;
hide_hand – ukrywa karty przeciwnika;
swap – zamiana z przeciwnikiem;
view army – informacja o armii;
view hand – informacja o kartach;
view players – informacja o walce;
view spells – lista wszystkich czarów;
add spell [nazwa] – dodaje czar
add creature #### – dodaje postać do Twojej drużyny, gdzie **####** to czteroznakowa nazwa
change health ## – zmienia ilość zdrowia, gdzie **##** to dowolna liczba;
change mana ## – zmienia ilość mana, gdzie **##** to dowolna liczba;
change links ## – zmienia mana links, gdzie **##** to dowolna liczba;
change enemy health ## – zmienia ilość zdrowia przeciwnika, gdzie **##** to dowolna liczba;
change enemy mana ## – zmienia ilość mana przeciwnika, gdzie **##** to dowolna liczba;
change enemy links ## – zmienia mana links przeciwnika, gdzie **##** to dowolna liczba.

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: rip@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY – SKOKI NARCIARSKIE 2002

Nasz Adaś, choć ostatnio przeżywał załamanie formy, nadal znajduje się w światowej czołówce skoczków narciarskich, zaś jego sukcesy nagle obudziły wśród milionów rodaków ogromne zainteresowanie uprawianą przez Małysza dyscypliną sportu. Nie dziwota zatem, że zaczęły się pojawiać u nas również gry komputerowe, symulujące zmagania skoczków. Jedną z najpopularniejszych obecnie są Skoki Narciarskie 2002, kolejna już część miniserii poświęconej tej dyscyplinie autorstwa RTL Entertainment. Jako, że popisy Adama cieszą się popularnością rówież w naszej redakcji, nie mogliśmy odmówić sobie w przerwie świątecznej urządzenia megasezonu naszych skoczków, po tym intensywnym ujeżdżaniu wirtualnych nart, postanowiliśmy zaś uraczyć Was garścią dobrych porad, dotyczących tegoż tytułu.

Pierwsza sprawa dotyczy tworzenia postaci zawodnika. Kiedy ustalasz wagę i wzrost swojego sportowca, komputer twierdzi, że im wyższa waga, tym gorzej dla zawodnika. Paradoksalnie jednak, gdy dasz swemu podopiecznemu maksymalny ciężar (90 kg), otrzymasz dodatkowe punkty do kreacji postaci. Jak sprawdziliśmy, natychmiast po uruchomieniu sezonu, Twojemu zawodnikowi waga spada natychmiast

IKI

CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE 2

W menu gry wpisz następujące kody:
TREASURE – dostęp do wszystkich tras;
PHANTOM – dostęp do wszystkich samochodów.

ELITE FORCES WORLD WAR 2 IWO JIMA

Podczas gry wciśnij [~], by przywołać konsolę. W niej wpisz:
give (nazwa broni) – otrzymasz broń z listy poniżej;
give (nazwa broni) ilość amunicji – otrzymasz amunicję do wybranej broni.

Lista dostępnej broni:
Machete
Colt45
Rifle
Bazooka
Machinegun
Flamethrower
Gasoline
Landmine

GOTHIC

Krwawy tryb
Odszukaj plik **Gothic.ini** znajdujący się w katalogu z grą. Otwórz go za pomocą edytora tekstu, np. programem Notatnik.exe i zmień: **„bloodDetail 1"** na **„bloodDetail 3"**.

Tryb oszustw
W tym samym pliku zmień: **„test mode 0"** na **„test mode 1"**, by włączyć tryb oszustw. Wówczas podczas gry będziesz mógł korzystać z następujących ułatwień:
[F2] – konsola
[F3] – gra w oknie
[F4] – normalny tryb
[F5] – nieruchoma kamera
[F6] – ruchoma kamera
[F7] – przejście przez sekcje gry
[F8] – uzupełnienie energii i mana

Poniższe ułatwienia wpisz w konsoli:
cheat god – nieśmiertelność;
cheat full – regeneracja zdrowia;
harpie – Harpie;
lurker – Lurker;
lichtbringer – Artefact;
goto vob – teleport;
goto pos – teleport do zamku;
goto waypoint – teleport;
print – zrzut ekranu;
load position – wczytanie pozycji;
load game – wczytanie zapisanego wcześniej stanu gry;
save – zapis stanu gry;
version – pokazuje wersję gry;
insert [item] – tworzy przedmiot z listy poniżej (musisz wpisać **„insert [nazwa przedmiotu]"**):
torlofsaxt
roter_wind
ulumulu
artos_schwert
silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell)
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhieb
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victim

CASINO TYCOON

Więcej kasy
Wejdź do katalogu Casino Tycoon\Data\Objects\ i odszukaj plik **globals.ini**. Otwórz go dowolnym edytorem tekstu (np. Notatnik.exe) i znajdź w nim tekst:
StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0
Zamień go na następujący:
StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0

NEW YORK RACE

Wpisz jako nazwę gracza:
NIKITA – dodatkowe samochody;
BIGWOLF – wszystkie samochody w Beginner Mode;
OELITA – wszystkie samochody w Pro Mode;
POOLWOOL – wszystkie samochody w Expert Mode;
YXINYEDO – wszystkie poziomy trudności;
SHALEA – nieograniczona energia.

GHOST RECON

Przywołaj konsolę wciskając przycisk z klawiatury numerycznej i wpisz:
Superman – nieśmiertelność dla jednostki;
TeamSuperman – nieśmiertelność dla drużyny;
Shadow – niewidzialność dla jednostki;
TeamShadow – niewidzialność dla drużyny;
ammo – nielimitowana amunicja;
refill – uzupełnienie inwentarza.

z 90 kilo do około 75-78 kg (bez żadnych treningów), z czego już bardzo łatwo schudnąć przy pomocy pani trener, która mocno obniża wagę, podnosząc jednocześnie motywację. Nie muszę chyba mówić, że zawodnik taki bardzo szybko (już po kilku startach w zawodach) bije o głowę konkurentów, którym ustawiono „prawidłową" wagę.

Kolejna sprawa to kwestia inwestowania punktów w cechy na poziomie kreacji zawodnika. Po dokonaniu wspomnianej powyżej operacji, warto ustawić na „maksa" poziom siły wyskoku, resztę punktów zaś dodać do techniki lądowania. Obie te cechy (a zwłaszcza siła

wyskoku) mają największy wpływ na początkową jakość skoków zawodnika i, w przypadku stworzonego przeze mnie sportowca, pozwoliły mu zająć w pierwszych zawodach jego inauguracyjnego sezonu 16 miejsce! Dzięki takim ustawieniom, zawodnik bez problemu powinien zwiększyć swoją formę i mieścić się w pierwszej dziesiątce, a nawet piątce, już w drugim sezonie. Jeśli chodzi o rozwój zawodnika za zdobyte pieniądze, gorąco polecam odchudzanie „grubaska" przy pomocy jedynej trenerki, która z kolei zwiększy mu motywację, bez której nie ma co marzyć o medalach w dalszym stadium kariery. W ogóle polecam najpierw inwestować w cechy postaci, dopiero później zaś ładować pieniądze w drogi sprzęt, gdyż dobry zawodnik na kiepskich nartach i w słabym kombinezonie zajmie miejsce w pierwszej trójce bez problemu, zaś przeciętniak z najdroższymi akcesoriami już niekoniecznie.

Ostatnia sprawa dotyczy smarów. Warto inwestować w dwa najdroższe smary sypkie i grube (czyli „niebieski, uniwersalny -12" oraz „pomarańczowy, gruby -4"). Nawet jeśli nie będziesz akurat dysponował innymi smarami, a temperatura i inne warunki będą odpowiadały tym dwóm smarom tylko z grubsza, z całą pewnością osiągniesz kombinację, z którą będziesz mógł próbować uzyskać wynik w pierwszej piątce.

To by było na tyle, do przeczytania za miesiąc.

Elektryczny

RAPORT SPECJALNY

ZABAWA DOSKONAŁA

Dotychczasowe analizy gier komputerowych jako zjawiska w kulturze masowej ograniczały się głównie do wykazywania ich szkodliwości dla zdrowia psychicznego jednostek i społeczeństwa. Niewiele osób spoza branży ma natomiast odwagę zauważyć, że komputer to tak naprawdę nowe medium, które dopiero rozwija się i nabiera znaczenia. Co więcej – gry komputerowe i w ogóle elektroniczna rozrywka to nieodzowny element rozwoju cywilizacji i postępu kulturowego. Nikt dzisiaj nie kwestionuje wartości artystycznej i kulturotwórczej filmów Bergmana, Antonioniego czy chociażby Tarantino, lecz na początku ubiegłego stulecia autorytety naukowe i moralne określały kino jako „bezwartościową rozrywkę dla biedoty", „upadek cywilizacji" czy „narzędzie w rękach szatana". Podobnie było w latach czterdziestych i pięćdziesiątych z telewizją, a dziś ten sposób myślenia obejmuje komputery i wszystko, co się z nimi wiąże, a nie służy bezpośrednio do pracy lub nauki.

Maciej Jasiński

Ilustracje: Maciej Simiński

Początki kultury

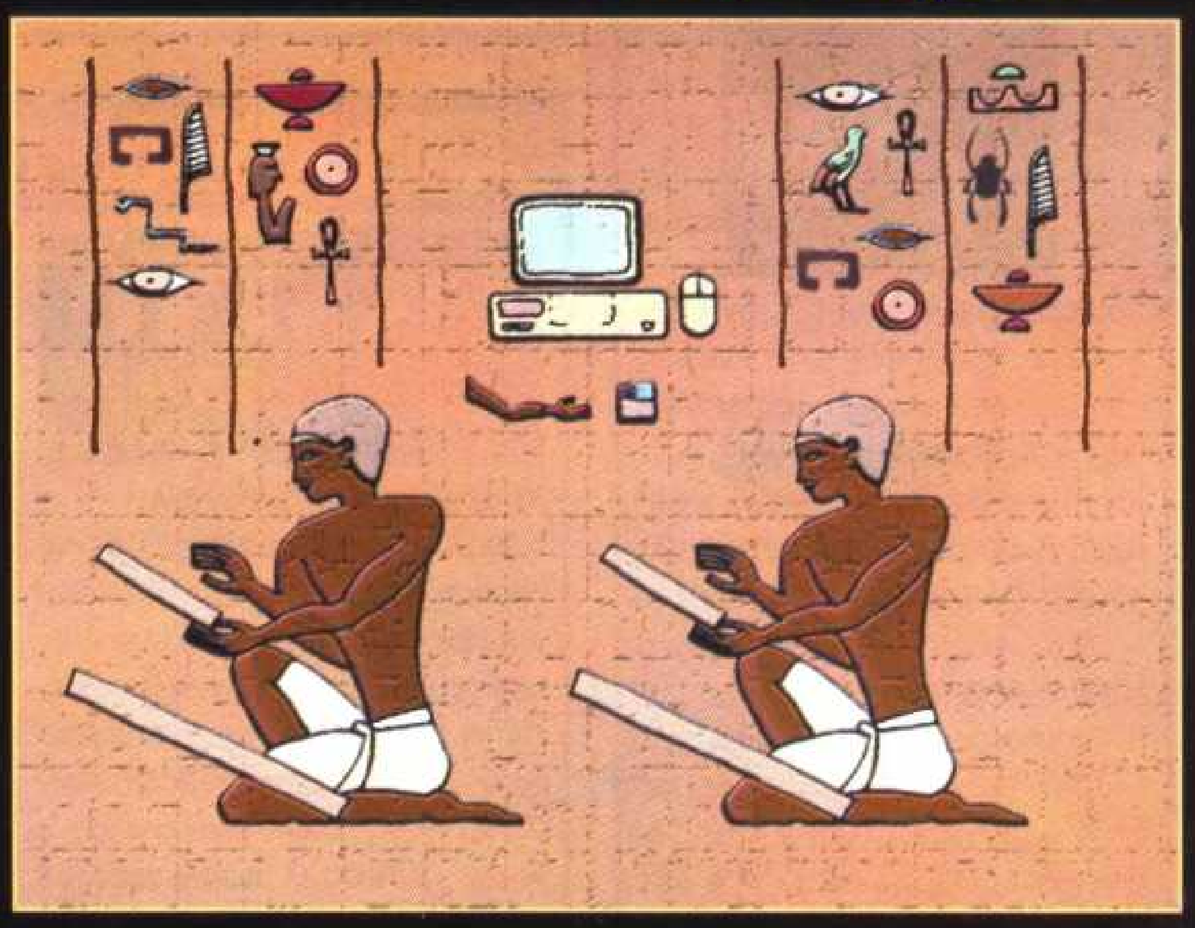
Gry komputerowe są jednym z przejawów zabawy, która to od samego początku ludzkości ustawicznie towarzyszy człowiekowi w jego życiu. Prymitywne formy rozrywki z upływem wieków stawały się coraz bardziej wyrafinowane i wykorzystywały coraz doskonalsze technologie i środki wyrazu. Kultura powstała w formie zabawy, każdy jej przejaw początkowo był tylko i wyłącznie zabawą. Pierwsze rysunki naskalne czy rytmy wybijane na pniu ewoluowały później ku bardziej doskonałym formom. Podobnie działo się również w bliższych nam czasach, kiedy to przez wiele lat kino pozostawało jedynie przekazicielem mało ambitnych treści. Dopiero wprowadzenie dźwięku, a później koloru, wyniosło film do rangi sztuki.

Już wielcy starożytni myśliciele zauważali zbawienny wpływ zabawy na ludzi. Zdaniem Arystotelesa rozrywka służyła odpoczynkowi po pracy i działała jako swoiste lekarstwo dające umysłowi odprężenie i spokój. Z tego też względu zabawa stawała się nieodzownym elementem dnia codziennego jednostki, wymagała jednak ciągłego samodoskonalenia. Dla Arystotelesa konieczne było nauczenie się spędzenia wolnego czasu, kształcenie się w coraz doskonalszych formach rozrywki i rozkoszowanie się nimi.

Zabawa od zawsze wyzwalała siły twórcze ludzi i ukierunkowywała je na działania przynoszące pożytek zarówno jednostce, jak i reszcie społeczności. Także dzisiaj bez problemu możemy podać przykłady sytuacji, gdy coś tworzonego z zabawy i dla zabawy przeradza się w wielką sztukę. Dość wspomnieć o „Hobbicie", a później „Władcy Pierścieni" funkcjonującymi początkowo jako historie opowiadane przez J.R.R. Tolkiena jego dzieciom.

Zabawa egzystuje przed kulturą, towarzyszy jej i przenika od samego początku. Co więcej, cywilizacje lub społeczeństwa, które nie potrafią rozkoszować się zabawą, tracą swego ducha oraz popadają w stagnację. Nie są w stanie prawidłowo się rozwijać i zmierzają wprost ku poważnemu kryzysowi czy wręcz upadkowi. Doskonałym przykładem tego są kraje komunistyczne, w których wiele form rozrywki było zabronionych, a te dozwolone były poddawane ciągłym zabiegom cenzorskim.

Jak zatem w ten obraz wpisują się gry komputerowe? Spełniają one dziś podobną funkcję, co swego czasu teatr, opera czy wspólna zabawa przy ognisku. Poprzez zaangażowanie swych uczestników wytwarzają wartość niezbędną dla społeczeństwa. Są jednym z integralnych elementów wyznaczających kierunek rozwoju obecnej kultury.



„Gry komputerowe to nieodzowny element rozwoju cywilizacji i postępu kulturowego."

Diabeł tkwi w komputerze

Możemy jednak obecnie zaobserwować pojawienie się całych zastępów „autorytetów", dla których gry komputerowe stały się niezwykle chwytliwym tematem. Z zaangażowaniem godnym katów serwują opinii publicznej stek bzdur okraszony niesamowitymi opowieściami o maniakalnych mordercach tworzących się przed ekranem każdego monitora. Klapki na ich oczach nie pozwalają na jakąkolwiek racjonalną, zdroworozsądkową ocenę. Dla nich gra komputerowa zawsze była i będzie wyłącznie złem – a wręcz, jak podała popularna w niektórych kręgach radiostacja, elementem „okultystycznym i satanistycznym".

Gdybyśmy przyjrzeli się materiałom pojawiającym się w przeróżnych mediach, to dostrzeżemy, że przewijają się w nich te same osoby, uparcie powtarzające te same komunały. Można się zatem dowiedzieć, że gry komputerowe są odpowiedzialne za „rożne patologie społeczne", „agresję w życiu codziennym" i „wzrost przestępczosci nieletnich". No cóż, jeszcze sto lat temu twierdzono, że elektrycznosc wywołuje przeróżne choroby z gruzlicą i ospą na czele. Dziś twórca takiej tezy naukowej znalazłby się automatycznie w pewnej klinice w jednej celi razem z Napoleonem.

Nawet w miarę obiektywna „Gazeta Wyborcza" zamieściła w 1998 roku artykuły „Schwytani w sieć komputerową" i „Zresetuj się po smierci", ukazujące jak to gry są brutalne i bezmyślne. Na szczęście w tych samych tekstach pojawiło się jedno istotne zdanie „Nie należy zapominac, że gry i zabawy sa jednymi z najważniejszych zródeł kultury".

Jak to dawniej bywało

Cieszy ten głos rozsądku pojawiający się w „Gazecie Wyborczej". Tym bardziej, że nawet niezwykle niechętnie nastawionym do gier „obrońcom moralnosci", nie da się zanegować korzyści płynących z zabawy. Akceptując ten pogląd, nie mogą odrzucać wartości gier, są one wszak jednym z doskonalszych przejawów zabawy.

W starożytnej Grecji zabawa była zjawiskiem niezwykle ważnym i z tego też względu wiele uwagi poświęcali jej filozofowie, mędrcy, jak i zwyczajni ludzie. Wśród mieszkańców Tarentu funkcjonowała nawet taka oto anegdota: „Inni ludzie przez zamiłowanie w trudach i zajmowanie się różnymi gałęziami rzemiosła przygotowują się do życia, a my Tarentyńczycy, dzięki zebraniom towarzyskim i przyjemnościom nie zamierzamy dopiero żyć, ale już żyjemy".

Dla Greków wiedza i nauka była owocem ich wolnego czasu. Dlatego też Platon określa sofistów jako tych, którzy „oddają się zabawie", a każdy rodzaj filozoficznego zajęcia nazywa „miłą rozrywką". Natomiast Sokrates oceniając postacie i nazwy bogów stwierdza „istnieje wyjaśnienie poważne i żartobliwe, ponieważ i bogowie lubią rozrywki".

Także bardziej współcześni myśliciele przywiązują wagę do zabawy jako elementu kulturotwórczego. Leo Frobenius używał słowa gra dla określenia każdego widowiska kulturowego. Zabawa była dla niego od samego początku pełna ładu, napięcia, ruchu, odświętności i entuzjazmu. Wspomniany już Johan Huizinga zabawę uznaje za główną siłę napędową rozwoju ludzkości i czynnik niezbędny dla każdego człowieka. Dla Huizinga dziecko, które się bawi nie jest dziecinne, „dziecinne staje się dopiero wówczas, gdy zabawa je nudzi lub gdy nie wie, w co ma się bawić".

Jeden z najwybitniejszych filozofów, logików i matematyków XX wieku – Bertrand Russell, w swoich „Szkicach niepopularnych" zaliczył zabawę i wynikającą z niej radość do idei, które dobrze przysłużyły się ludzkości.

POPSUJ – ZABAWA

Literatura fachowa z zakresu socjologii i psychologii wyróżnia uczestnika zabaw, który łamie wszelkie zasady gry. Określany jest on jako „popsuj-zabawa" i charakteryzuje się niewielką odpornością psychiczną i niezdolnością do akceptacji własnych porażek. Ze względu na własną niedoskonałość stara się w każdy możliwy sposób obejść reguły gry, a odniesione w ten nieuczciwy sposób zwycięstwo sprawia mu ogromną satysfakcję.

Charakterystyka „popsuj-zabawy" pasuje dokładnie do graczy komputerowych namiętnie stosujących kody czy edytory postaci. Odrzucając ustalone przez twórców gier reguły zaprzeczają wszelkiemu sensowi zabawy. Jak powiedział kiedyś Paul Valery „wobec reguł zabawy i gry niemożliwy jest jakikolwiek sceptycyzm". Dlatego też nawet gdy zdajemy sobie sprawę z tego, że komputer „oszukuje", to nie usprawiedliwia to w żaden sposób podobnego działania z naszej strony.

Warto także odróżnić od „popsuj-zabawy" tak zwanego „gracza fałszywego". Taka jednostka jest jedynie pozornym uczestnikiem gry, akceptuje jej zasady, lecz nie czerpie takich przyjemności, co inni uczestnicy zabawy. Może to być przykładowo rodzic wciągnięty na siłę do pomocy w jakiejś gierce, który aby nie sprawić przykrości swemu dziecku udaje, że świetnie się bawi. „Gracz fałszywy" jednak w przeciwieństwie do „popsuj-zabawy" może w każdej chwili ewoluować do roli „gracza zaangażowanego". Warto o tym pamiętać dopuszczając następnym razem kogoś do swego komputera.

„Bawimy się i wiemy, że się bawimy, a więc jesteśmy czymś więcej niż jedynie rozumnymi istotami, ponieważ zabawa nie jest rozumna."

Johan Huizinga, „Homo Ludens"

W tym samym tekście autor w zabawny sposób puentuje swoje rozważania „Nie tylko muzyka, poezja i nauka, lecz także piłka nożna, baseball i alkohol są zwierzętom obojętne. My natomiast dzięki naszej inteligencji możemy czerpać radość z bardzo różnorodnych przyjemnych bodźców, przywilej ten zyskaliśmy jednak za cenę jakże wielkiej podatności na nudę".

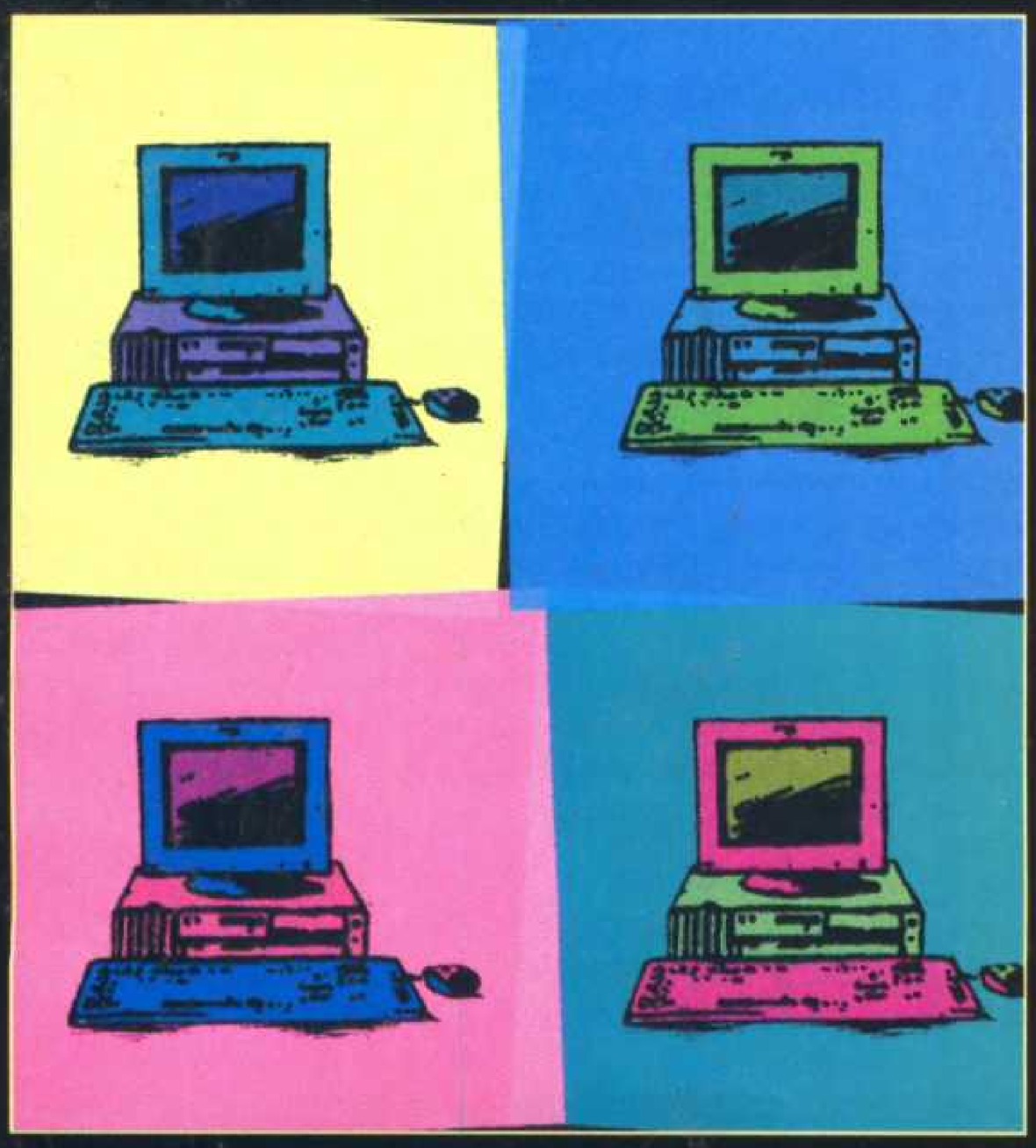
O kulturotworczej roli zabawy, a konkretnie już gier komputerowych, można przeczytać między innymi w książce Slavoja Zizeka „Przekleństwo fantazji". Pisze on, że komputer stworzył możliwość komunikacji z „superwrażliwym wirtualnym wszechświatem, jakiego nigdzie w rzeczywistości nie można znaleźć". Stwierdza dalej Zizek, że „od prehistorycznych malowideł na ścianach jaskini w Lascaux do rzeczywistości wirtualnej natykamy się na tę samą tajemnicę: jak to możliwe, że potrafimy zawieszać rzeczywistość i pogrążać się w wirtualnej przestrzeni fantazmatycznego ekranu". Jeszcze dalej w swych rozważaniach nad funkcją komputerów idą Byron Reeves i Clifford Nass w książce „Media i ludzie". Na podstawie przeprowadzonych przez siebie testów i eksperymentów doszli do wniosku, że komputer posiada „własną osobowość", która oddziaływa na człowieka i pobudza do działania.

W to nam graj

Należy jeszcze przeanalizować, jaki wkład wniosły gry komputerowe w rozwój obecnej kultury, jakie cechy i elementy decydują o tym, że możemy mówić o wartościach społecznych, których dostarczają właśnie gry.

Największy wpływ na kulturę mają zabawy maksymalnie angażujące swoich uczestników, zdolne do wywołania wielkich emocji. Cech tych z pewnością grom komputerowym nie brakuje. Co więcej ten rodzaj zabawy ma taką siłę oddziaływania, że zdołał skonsolidować swoich uczestników. Powstały różnego rodzaju bractwa, frakcje, kluby wielbicieli konkretnych gier. Fani wydają gazetki, spotykają się, obradują, wymieniają się poglądami czy wreszcie toczą zażarte spory. Niedawne konfrontacje poglądów fanów gier „Duke Nukem 3D" i „Quake" przypominają wszakże mające miejsce przed wiekami walki miłośników Wagnera z wielbicielami Brahmsa.

Gry komputerowe mają także niebagatelny wpływ na kształtowanie się języka. Zmieniają go i wzbogacają o nowe określenia będące zmodyfikowanymi słowami, które w wersji anglojęzycznej pojawiają się w grach. Już wkrotce można spodziewać się, że takie zwroty jak „sejwowanie",



„loadowanie" czy „frag" znajdą się w słowniku języka polskiego. Społeczność graczy stworzyła także swój własny kod porozumiewania się, swoistą gwarę środowiskową, której elementy są zrozumiałe tylko dla wąskiego grona osób.

Nie bez znaczenia jest również przenikanie gier komputerowych do innych sfer kultury. To właśnie stąd pochodzi inspiracja dla twórców filmów „Mortal Kombat", „Tomb Raider" i „Final Fantasy". Natomiast w produkcję gier coraz częściej angażują się artyści odnoszący sukcesy w innych dziedzinach sztuki. Coraz doskonalsza oprawa audiowizualna gier sprawia, że już teraz pojawiają się soundtracki z wielu produkcji, będące czasami atrakcyjniejsze, niż te filmowe. Idąc dalej tym tropem należy zauważyć, że niektóre intra śmiało mogą uchodzić za dzieła sztuki (wystarczy wspomnieć o „Outlaws" czy „Full Throttle"), a fabuły wielu przygodówek to materiał nie ustępujący jakością znanym dziełom literackim.

> ***„Grając w gry komputerowe bezpośrednio przykładamy rękę do dzieła rozwoju ludzkości."***

Gry komputerowe dokonały także innej niebagatelnej rzeczy – wytworzyły wzorce i symbole identyfikowalne dla ogółu społeczności. Któż bowiem nie zna chociażby takiej Lary Croft. Artykuły o niej pojawiają się w setkach pism, od periodyków naukowych i magazynów dla mężczyzn, aż po prasę typowo kobiecą. Natomiast w przeprowadzonej wśród amerykańskich nastolatków ankiecie, pod względem znajomości ustępował pannie Croft między innymi prezydent Nixon i papież Jan Paweł II.

Zaakceptować prawdę

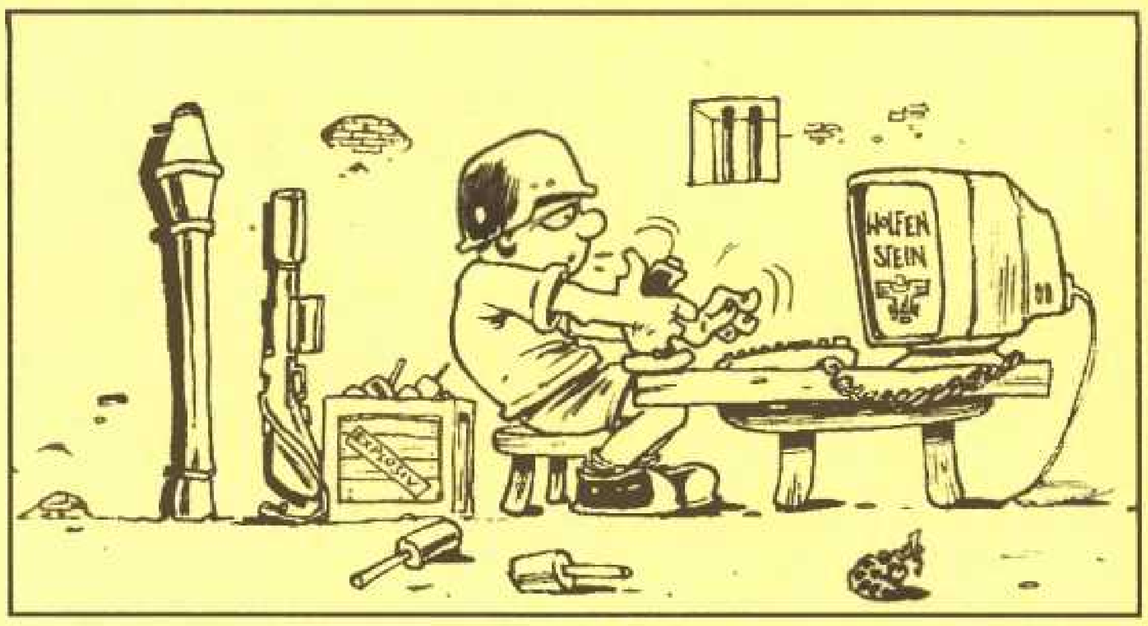
Możemy bez wahania stwierdzić, że gry komputerowe podobnie jak swego czasu kino i telewizja przekształcają się w ważne zjawisko kulturowe. Są jednym z przejawów prawdziwej zabawy, tej która przepełnia społeczeństwo na każdym etapie rozwoju cywilizacyjnego i determinuje jego ewolucję. Grając w gry komputerowe nie marnujemy czasu (jak często lubią twierdzić rodzice), lecz bezpośrednio przykładamy rękę do dzieła rozwoju ludzkości. Jak bowiem napisał Johan Huizinga zabawa „upiększa życie, uzupełnia je i w tej właśnie mierze jest niezbędna, niezbędna jako funkcja biologiczna dla poszczególnej osoby i niezbędna dla społeczeństwa z uwagi na zawarty w niej sens, ze względu na swoje znaczenie, na wartość wyrazu i z uwagi na związki duchowe i społeczne, które tworzy: słowem jako funkcja kulturalna". ❐

GRACZE BUDUJĄ CYWILIZACJĘ

Aby spełniać funkcje kulturotwórcze, zabawa musi spełniać kilka warunków. Nade wszystko zabawa musi być działaniem swobodnym, wynikającym z nastroju jej uczestnika i jego chęci uczestniczenia w grze. Każdy przymus, nakaz zabawy sprawia, że rozrywka zmienia swój charakter, a co więcej staje się nieatrakcyjna. Jest to zapewne przyczyną „konfliktu interesów" pomiędzy obecnymi graczami, a ich rodzicami, którzy zasypują swoje pociechy dziesiątkami „mądrych" programów multimedialnych oczekując natychmiastowego i systematycznego ich użytkowania.

Musimy także pamiętać, że prawdziwa zabawa nigdy nie będzie elementem zwykłego czy też prawdziwego życia. Rozpoczynając grę każdy ma pełną świadomość faktu, że jest to tylko zabawa, że wszystko co się dzieje na ekranie monitora udaje tylko pewną rzeczywistość. Granie daje się także w klarowny sposób wyodrębnić od obowiązków dnia codziennego. Zabawa ta jest bowiem zajęciem mającym miejsce w okresie odpoczynku i dziejącym się wyłącznie dla odpoczynku.

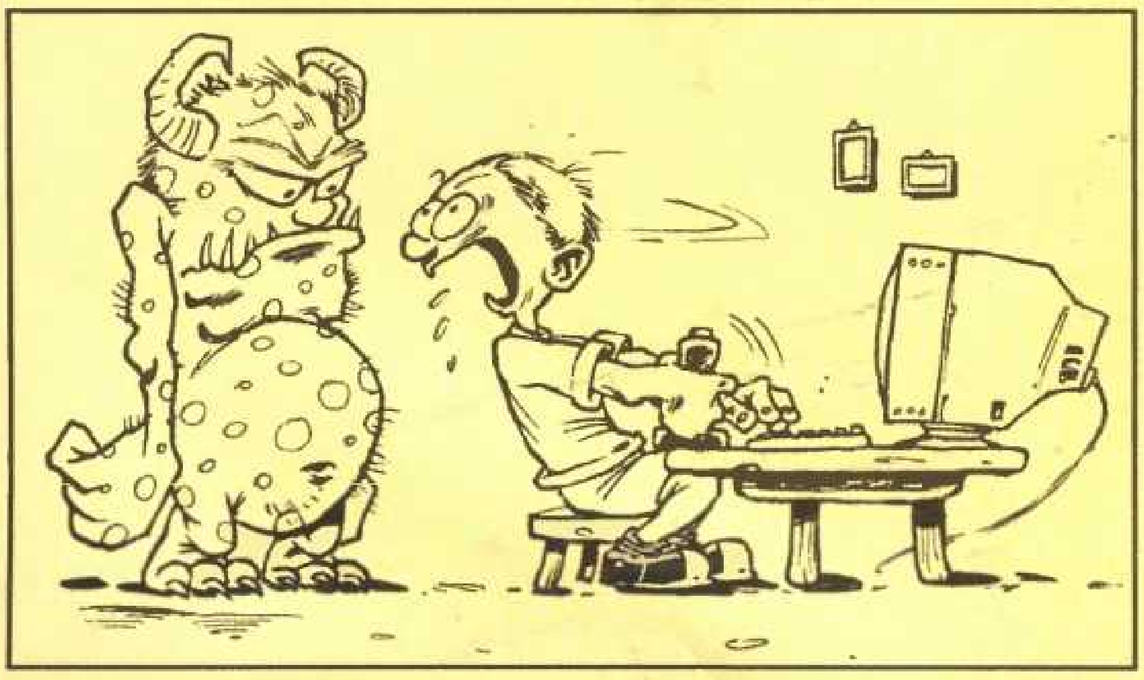
Kolejną cechą, którą musi spełniać czysta zabawa jest jej odrębność, co oznacza umiejscowienie w obrębie określonych granic czasu i przestrzeni. Zabawa zostaje rozegrana, w pewnym momencie rozpoczyna się i kończy. Jej uczestnik potrafi precyzyjnie określić ramy czasowe. Ponadto



po swoim zakończeniu gra „pozostaje we wspomnieniu jako twór duchowy lub duchowy skarb, jest przekazywana i w każdej chwili może zostać powtórzona".

Niezbędnym elementem zabawy jest jej harmonia. Wszakże największym uznaniem cieszą się produkcje dopracowane w najdrobniejszym szczególe, nie zawierające błędów czy nielogiczności. Johan Huizinga stwierdził, że zabawa „wnosi w niedoskonały świat i zawiłość życia ograniczoną w czasie doskonałość". Nietrudno się z nim nie zgodzić porównując chociażby osiągnięcia rządzących naszym państwem, a efekty pracy graczy w „Civilization" oraz „Sim City". Prawdziwa zabawa nie istniałaby również bez napięcia towarzyszącego każdej grze. Przystępując do zabawy nie jesteśmy pewni swego powodzenia, staramy się po prostu jak najlepiej wykorzystać szansę, tak dopracować działanie aby odnieść sukces. Uwidacznia to uśpione często w normalnym życiu cechy: spryt, odwagę, wytrwałość. Współczesny człowiek nie zmuszany do ustawicznego dbania o własne życie zatracił bowiem pierwotne instynkty, jego wrodzone cechy ustąpiły pola nabytym, przydatnym w codziennej egzystencji i to właśnie zabawa pozwala chociaż na krótką chwilę uaktywnić wszystko to, co decyduje o naszym człowieczeństwie.

Rozrywka spełniająca wszystkie powyższe warunki jest elementem tak samo ważnym dla rozwoju cywilizacji, jak badania naukowe czy literatura – i nikt nie może powiedzieć graczowi, że siedząc przy komputerze marnuje czas.



HITOTEKA

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom.

Gry OnLine

1. Baldur's Gate 2
2. System Shock 2
3. Diablo 2
4. Fallout 2
5. Deus Ex

Na liście przebojów Gry Online niewiele zmian od zeszłego miesiąca. Gry RPG zdaje się na stałe zadomowiły się w pierwszej piątce i tylko od czasu do czasu zmieniają się miejscami. Tym razem Diablo 2 poszło jedno oczko w górę, a Fallout 2 jedno w dół. Ani śladu po Simsach, czy Harrym Potterze.

Wirtualne Imperium Gier

1. Aliens vs Predator 2
2. FIFA 2002
3. Max Payne
4. Commandos 2
5. Harry Potter

Na Liście WIG 10 w Wirtualnym Imperium Gier znów spory ruch. Zniknęło Red Faction i NHL 2002, zaś na pierwsze miejsce przebojem wdarł się Aliens vs Predator 2. Max Payne bez zmian, FIFA 2002 spadła o jedno oczko w dół, a Commandos 2 o dwa. Na piątej pozycji pojawił się Harry Potter. Sądząc po doniesieniach firmy IM Group, która podała, iż sprzedaż tego tytułu osiągnęła pułap 45000 sztuk, może tam zostać na dłużej.

Najlepiej sprzedające się tytuły (grudzień)

EMPiK

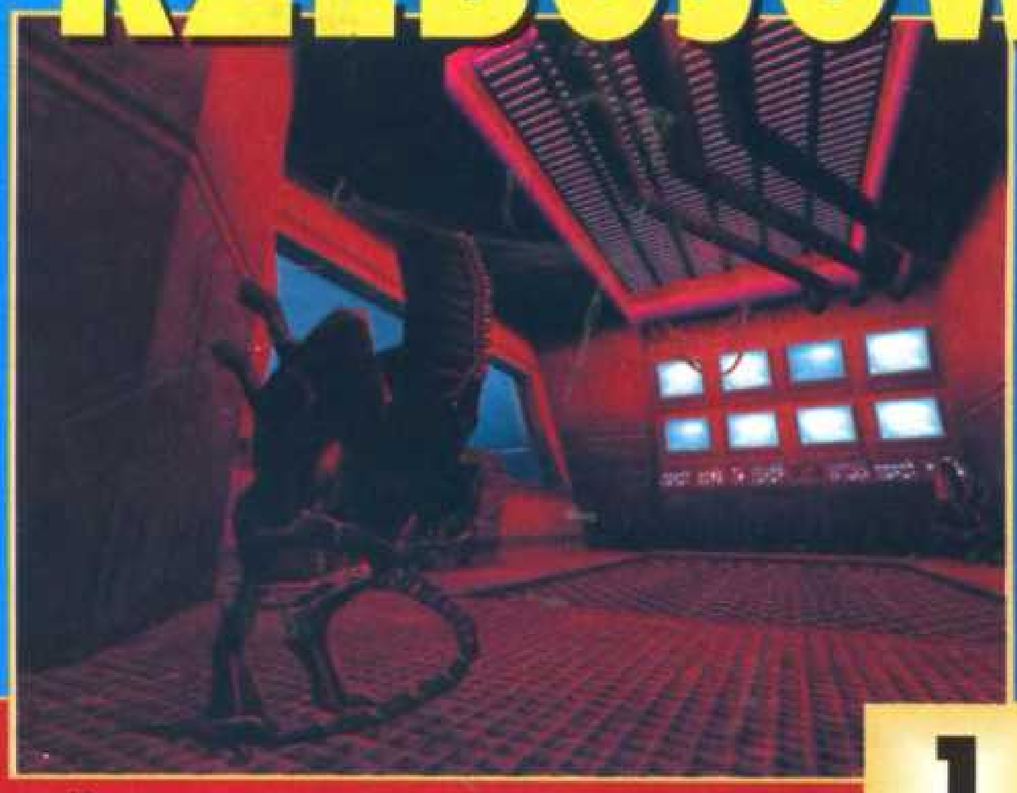
1.	Harry Potter PL
2.	The Sims: Randka PL
3.	Twierdza PL
4.	FIFA 2002
5.	Red Faction
6.	Aliens vs Predator
7.	The Wiggles PL
8.	The Sims: Total PL
9.	Głupki z kosmosu PL
10.	Commandos 2

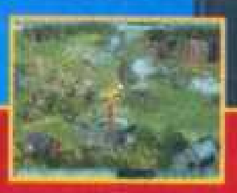
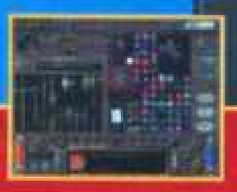
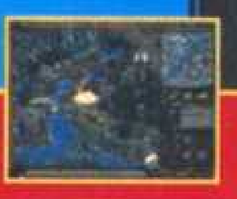
TimSoft

COMPUTER SOFTWARE
www.timsoft.pl

1.	Silent Hunter 2 PL
2.	Kozacy: Europejskie Boje PL
3.	Starcraft + Broodwar
4.	Oil Tycoon PL
5.	Harry Potter PL
6.	Aliens vs Predator 2
7.	The Sims: Randka PL
8.	Twierdza PL
9.	Cywilizacja 3
10.	Empire Earth PL

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



Aliens vs Predator 2	(nowość)	1
Operation Flashpoint PL	(2)	2
Return to Castle Wolfenstein	(nowość)	3
Tribes 2	(4)	4
 Empire Earth PL	(3)	5
 Arcanum PL	(1)	6
Fallout: Tactics PL	(6)	7
Deus Ex	(7)	8
 Apostołowie: Święte Ziemie	(8)	9
Baldur's Gate 2 PL	(10)	10

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też skorzystać z poczty elektronicznej (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z adresem zwrotnym i zatytułowane „Hyde park".

Heroiczni „Herosi"?

Chciałbym skomentować tutaj wypowiedź Milosa z numeru 1/02. Człowieku! Co Ty w ogóle gadasz?! Że niby wszystkie części „Herosa" są identyczne??? Przecież zmieniano bardzo wiele rzeczy, takich jak grafikę (w każdej części, jak na swoje lata, prześliczna), liczbę i rodzaje miast, jednostki; coraz lepszy jest również interfejs (w „trójce" był doskonały, dużo, dużo lepszy od „dwójkowego"), jest też coraz więcej różniących się od siebie artefaktów, sposób rzucania różnorakich czarów itp. Natomiast czwarta część tej gry ma być dla owej serii swoistą rewolucją – herosi będą mogli brać udział w walce, wprowadzone zostaną ograniczenia związane z budowaniem jednostek, a i grafika ulegnie zasadniczej zmianie (izometryczny rzut na pole walki). Czego chciałbyś jeszcze? Może żeby owa seria stała się pinballem lub symulatorem lotów? A może żeby została kolejnym RTS-em? (Błagam, panie Milos, nawet o tym nie myśl!).

Barteq

To prawda, ze kolejne części „HoM&M" są do siebie podobne, jednak nie zmienia to faktu, że pierwsza część gry była rewelacją, gdyż wspaniale połączyła te wszystkie elementy cenione przez wielu graczy – mamy tam RPG, strategię turową, odrobinkę przygodówki (poszukiwanie artefaktów). Wprawdzie kolejne odsłony „Herosów" nie wprowadzały wielu innowacji, ale każda z tych gier była zauważalnie inna od poprzedniczek (grałam we wszystkie części). Nie wiem, dlaczego Milos oburza się na małą ilość zmian w kolejnych częściach „Herosów" – wystarczy spojrzeć na sequele innych gier – chociażby taka „Civ III" (w sumie nic nie zmieniono poza grafiką i kilkoma zasadami) czy „Red Alert 2" (ulepszona grafika, nowe jednostki z nowymi możliwościami). A „HOM&M"? Ulepszona grafika, nowe budynki, nowe czary, nowe jednostki. Przecież gdyby ludzie z 3DO zaczęli zbytnio udziwniać grę, przestałaby ona być tym, co tysiące graczy na całym świecie pokochało! To by nie byli „Herosi", tylko jakiś nowy tytuł.

Seth

Drogi Milosie! Nie rozumiem Twoich zarzutów, iż cała seria „HoM&M" jest stereotypowa, a każda odsłona podobna do poprzedniej. Mam wszystkie części „Herosów" i uważam, że są one naprawdę wspaniałe, tak więc przez niejaki sentyment do nich musiałem zareagować na Twoje uwagi. Po pierwsze, myślę, że zmiany ekranu bitwy, nowe zamki, jednostki, artefakty oraz herosi o 47 profesjach to rzecz niesłychana w naszych czasach, powód do dumy autorów, którzy w zupełnie nowy, a przez to dość ryzykowny, sposób spojrzeli na swoje dzieła. Po drugie, jest to seria, która podobnie jak „Baldur's Gate" czy „Diablo", ma taki sam trzon, zaś nowinki techniczne tylko go upiększają. A poza tym przez takie myślenie, jakie prezentujesz, można odrzucić wszystkie gry strategiczne oraz symulacje np. piłki nożnej („FIFA"), bo przecież tam cel wciąż jest taki sam!

Geralt

E-Sport

Piszę w sprawie artykułu Yavora pt. „E-Sport czy... eee, sport?" (Arena Online). Nie zgadzam się z poglądami autora tego tekstu. Czy uczestnicy turniejów komputerowych są poszkodowani w porównaniu z sportowcami fizycznymi? Nie sądzę. Przecież podczas skoków narciarskich każdy z zawodników skacze w innych warunkach atmosferycznych. Jednemu wiatr powieje mocniej, innemu słabiej, temu z przodu, temu z tyłu. Czy sędziowie biorą to pod uwagę podczas oceniania? Nie! Tu liczą się także umiejętności radzenia sobie w każdych warunkach. Też mi sztuka wygrywać podczas idealnego, nośnego wiatru... W rozgrywkach internetowych jest podobnie. Gracze muszą sobie radzić z drobnymi różnicami w pingu oraz z różnymi aimbotami. A jeżeli nie pasuje im w kawiarence myszka, to mogą (tak jak Małysz skacze na swoich nartach), przynieść i grać własną myszką.

AraTorN

Piekielne gry

W ostatnim numerze Kasia napisała, że przez gry jakaś grupa nastolatków dokonała morderczego ataku w szkole.

Po pierwsze – w USA takie tragedie, jak ta, która dokonała się w Columbinie, gdzie dwóch nastolatków zabiło kilkanaście osób, a następnie sami popełnili samobójstwo, zdarzają się coraz częściej. Opisany prze Ciebie wypadek nie jest niestety czymś odosobnionym. Ale zazwyczaj motywem zamachu jest zemsta na kolegach ze szkoły czy też nauczycielach, a nie nadmiar gier.

Po drugie – nie wiedzieć czemu, dziś uznaje się za pewnik, że to gry są powodem takich tragedii. To z kolei powoduje, iż „fachowcy-dziennikarze" z różnych kolorowych pism zaczną się rozpisywać, jakie to straszne skutki ma granie na komputerze. Oczywiście, nie znając kompletnie tematu, uznają, że wszystkie gry działają ujemnie na psychikę człowieka. Nie twierdzę, że żadne gry nie mają takiego wpływu, ale przecież nie można tak uogólniać.

Po trzecie – nie demonizujmy. Przykładowo treść telewizyjnych programów kryminalnych dla 99% społeczeństwa będzie materiałem ostrzegawczym, a dla 1% będzie poradnikiem, jak zabić. Tak samo jest z grami – dla 99% graczy nawet najbardziej krwiste FPP są formą zabawy, a dla 1% mogą być przyczyną zaburzeń osobowości. Ale to jeszcze nie znaczy, żeby napiętnować gry, tak jak nikt nie piętnuje programów kryminalnych.

Buli

Arabskie czyli złe?

Obecna nagonka na gry komputerowe w związku z ich domniemanym negatywnym wpływem na kreowanie świadomości gra-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Jak co miesiąc, na naszym internetowym forum dyskusyjnym zainicjowaliśmy dyskusję. Tym razem „na tapecie" znalazł się odwieczny konflikt zwolenników starszych, klasycznych gier i nowszych tytułów. Zapytaliśmy forumowiczów, czy według nich rzeczywiście tytuły sprzed lat miały więcej klimatu, niż te dzisiejsze, czy być może ludzie, którzy głoszą podobne teorie, wiedzeni są jedynie sentymentem. Poniższy tekst to fragmenty wypowiedzi forumowiczów – żaden tekst nie został przez nas zmieniony, zamieszczone opinie zaś nie muszą być zgodne ze stanowiskiem redakcji. Pełną dyskusję możecie prześledzić na naszej witrynie internetowej (http://www.sgk.com.pl).

Uważam, że powszechnie wygłaszane opinie, głoszące że obecne gry są dużo słabsze od tych dawnych i że dzisiaj stawia się wyłącznie na fajerwerki techniczne zapominając o fabule i grywalności, są mocno przesadzone. Są tego dwie przyczyny. Pierwsza, którą mógłbym określić jako „psychologiczną", wynika z tego, że taka już jest ludzka natura, że z przeszłości staramy się pamiętać raczej rzeczy dobre, to one na dłużej zapadają nam w pamięć, zaś o złych staramy się zapomnieć, co prowadzi często do idealizacji tego, co było kiedyś. Dotyczy to bardzo wielu dziedzin życia – wystarczy choćby wspomnieć o zmieniających się opiniach na temat PRLu – i także gracze komputerowi nie są od tej cechy wolni. Jest to zresztą zupełnie naturalne, młodość zwykle wspomina się z przyjemnością, a dla wielu z nas właśnie te stare gry były podstawowym elementem „komputerowej młodości", od której zaczynaliśmy swoją przygodę ze światem elektronicznej rozrywki. Druga przyczyna jest całkiem zwyczajna. Kiedyś gier było po prostu dużo mniej niż dzisiaj, zatem było też dużo mniej gier złych. Dziś bez wątpienia spotykamy na rynku znacznie więcej słabych pozycji, ale też w ogóle wszystkich gier jest zdecydowanie więcej! Nie zmienia to faktu,

czy doprowadziła do absurdów! Z pudełka „Original War" usunięto najemnika w arafatce kojarzącego się źle, a zastąpiono go amerykańskim żołnierzem. Natomiast oryginalny tytuł gry „Arabian Nights" zmieniono na „Orientalne noce". Producenci robią naprawdę wszystko, aby gry nie były piekielne, ani nawet... arabskie.

Krzysztof z Krakowa

Reality game

Niedawno zakupiłem sobie grę „StarCraft", a szukając materiałów o niej, natknąłem się na dyskusję między pewnymi osobami w nie istniejącym już „Gamblerze". Spierali się oni o to, która z gier: „StarCraft" czy „Total Annihilation", jest lepszym RTS-em. W tej dyskusji bardzo akcentowali wartość realizmu. Czy jednak rzeczywiście realizm jest taki ważny? Czy planszowe „Monopoly" albo „Risk" to złe gry, bo są niezbyt realistyczne? Tak samo jest chyba i z grami komputerowymi. Oczywiście, realizm w pewnym stopniu jest potrzebny (przypomnijmy sobie „Cywilizację" i te słynne falangi pokonujące czołgi) nie jest on jednak najważniejszy, a wręcz nie może go być za dużo, bo wtedy gry tracą wiele z grywalności – wyobraźmy sobie RPG bez „punktów życia", w której ginie się, tak jak w rzeczywistości, po jednym uderzeniu w głowę, a nie po dziesięciu. Oczywiście, uwaga nie dotyczy symulacji, które ze swej natury powinny być realistyczne. W każdym razie, taką bardzo przyjemną, aczkolwiek mało realistyczną grą, jest moim zdaniem „StarCraft" – a razem z nim większość popularnych gier komputerowych. Czy naprawdę chcielibyśmy by było inaczej?

Kamil z Lublina

Ciąg dalszy inaczej

Nie zgadzam się z Noobem, który wypowiadał się na temat sequeli jednoznacznie zmieniających charakter poprzednika. Wspomniałeś, Noob, o „Fallout Tactics". Powiedziałeś jednak o niej „część trzecia". Nie uznałbym jej za część trzecią – nazywa się „Fallout Tactics", a nie „Fallout 3". I uważam, że „FT" to wspaniałe rozwinięcie serii „Fallout" – takie samo, jak „Crusaders of Might & Magic" czy „Heroes of Might & Magic" to świetne rozwinięcie rolplejów z serii „Might & Magic". I tak należy to traktować.

Halicarnassus

LISTY DO REDAKCJI

Chciałbym powiedzieć, że w Waszym dziale pod nazwą „Ale heca!" popieracie cziterstwo. Ludzie wysyłający Wam screeny w ogóle nie mają poczucia humoru, a poza tym do ich wycinania najczęściej używają czitów. Powinni oni być w pierwszej kolejności zdyskwalifikowani, gdyż psują cały urok gier.

Rafał

Szczerze mówiąc, kompletnie nie podzielam opinii, że cziterswo w tym dziale „psuje urok gier". Jedno z drugim, moim zdaniem, w ogóle nie ma nic wspólnego. Idea tej rubryki jest taka, że ma być śmiesznie. Najśmieszniej jak się tylko da. Czasem trzeba skorzystać z jakiegoś triku, czasem screen sam wyjdzie śmieszny, a czasem tylko komentarz jest żartobliwy, choć obrazek „sam z siebie" śmieszny wcale nie jest. I tak powstaje "Ale heca!". Z poczucia humoru nas wszystkich, a nade wszystko z naszej wspólnej umiejętności trzymania dystansu do tego, co kochamy. Właśnie dlatego rubryka ta cieszy się taką popularnością. I właśnie dlatego tak chętnie rozdajemy przy jej organizowaniu gry komputerowe.

Mam pewną sprawę dotyczącą waszego magazynu. Kiedyś w każdym wstępniaku Piotr Pieńkowski ciekawie wypowiadał się w jakiejś konkretnej sprawie, a teraz? Męczy się nad czymś, co jest kompletnie bez sensu! Po co opisywać zawartość numeru i CD? Przecież to, co tam jest, każdy widzi! Mógłby powrócić do robienia felietonów na samym początku, bo to po prostu umilało czytanie całego numeru, i w ogóle nie wspominać o zawartości magazynu (bo od tego jest spis treści).

Barteq

Wierz mi, że się nie męczę (dokopałeś mi tym tekstem, nie ma co ;-)). Korzystam za to z okazji i mówię o rzeczach, o których w żadnym innym miejscu powiedzieć bym nie mógł, a o których poinformować trzeba. Na przykład o zmianach, jakie dokonaliśmy w ŚGK (niektóre były widoczne na pierwszy rzut oka, ale inne nie), o tym, co chcielibyśmy osiągnąć w ciągu najbliższych miesięcy, jakim echem odbiły się w redakcji niektóre ciekawsze gry (np. dziwnie gorączkowy podziw dla „Operation Flashpoint"). Czasem także robię tło dla niektórych gier, uzasadniając ich wybór (ostatnio mówiłem o „Ubiku" i stylu dickowskim, tym razem zaś o „Dark Earth" i katastrofach kosmicznych). Nie chcę natomiast wracać do pomysłu pisania standardowych felietonów miast normalnych wstępniaków, bowiem w moim odczuciu lepszym po temu miejscem jest „Forum" (gdzie, jak może wiesz, występuję jako Gracz). Jeśli więc chcesz, zaczynaj po prostu lekturę ŚGK właśnie od tego działu. Ale wstępniaka, też oczywiście czytaj – czasem można naprawdę znaleźć tu informacje, których nigdzie nie znajdziesz, nawet w spisie treści.

W Waszym piśmie jest zawsze tyle konkursów (bardzo atrakcyjnych), ale kupowanie znaczków i kartek jest dla mnie uciążliwe i niepraktyczne. Marzy mi się, aby można było wszystkie konkursy wysyłać online, dzięki czemu zaoszczędziłbym trochę. Nie żądam oczywiście, żeby była to jedyna droga do zgłaszania uczestnictwa w konkursie. Myślę, że traktowanie równo obu sposobów byłoby najlepszym rozwiązaniem. Równocześnie trzeba by uniemożliwić konkursowiczom wysyłanie wielokrotnie tego samego zgłoszenia. Osobiście nie wiem, jak się to robi, ale wiem, że jest to możliwe (m.in. tak jest w serwisie www.gry-online.pl).

Szpaq

Szpaqu (i wszyscy ci, którzy nalegają na takie rozwiązanie), nowoczesność nowoczesnością, ale jeśli bierze się udział w konkursie, w którym do wygrania są tak cenne nagrody, jak gra komputerowa lub ich cały pakiet, film DVD, a w tym numerze nawet komputer, to chyba można nieco się wysilić – wydać te złoty pięćdziesiąt i naklejając kupon, wysłać kartkę pocztową z odpowiedzią na nasz adres. Ani to majątek, ani to ciężka harówa. A dla nas ogromne ułatwienie techniczne, usprawniające prowadzenie statystyk, sprawdzenie poprawności odpowiedzi, losowanie nagród i wysyłkę ich do zwycięzców. W niektórych sytuacjach, rozumiejąc kłopotliwość realizacji, idziemy na takie uproszczenie (np. „Ale heca!"), jednak bez urazy, Szpaq, Twoja propozycja to już lekka przesada.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

że rzeczywiście często obecnie gry stawiają bardziej na efekciarstwo niż przemyślaną fabułę, a niektóre z nich, jak moje ukochane przygodówki, przeżywają naprawdę poważny kryzys, jednak generalnie nie ma problemu ze wskazaniem wielu bardzo dobrych współczesnych gier, trzeba tylko ich poszukać i wydobyć spośród zalewu przeciętnych i słabych programów...

TexMurphy

/

Po pierwsze: kiedyś było fajnie jak w ogóle wychodziła jakaś gra, nie było aż takiego ogromnego wyboru jak dzisiaj – co chwila wychodzi jakiś „przebój" i stawiasz sobie pytanie: „za jaką grę by się tu dzisiaj zabrać?". Wybór jest tak szeroki, że niestety nie wiadomo za co.

Po drugie: gdy powstawały pierwsze gry programiści mieli bardzo dużo pomysłów (np. „Trzeba uratować Ziemię przed najazdem obcych"). Teraz, po kilkunastu latach te pomysły wciąż są powielane, co wielu graczom już naprawdę się znudziło – coraz trudniej jest/będzie wymyśleć coś nowego, nowatorskiego, powalającego. Dzisiejsi gracze (chodzi mi tu o młodych stażem) są rozpieszczeni przez CUDOWNĄ grafikę i muzykę (niektórym tylko o to niestety chodzi), a starzy wyjadacze? No cóż, pozostaje tylko czekać, gdy od czasu do czasu pojawi się jakiś NAPRAWDĘ nowatorski pomysł, bo wiadomo (ile to już razy było gadane/pisane!!!), że jednak grafika i muzyka to nie wszystko...

MarcineQ

Ja nie jestem graczem z czasów ośmiobitowców ale wypowiem się na ten temat, od jakiegoś czasu gram w gry na emulatorach atari, amiga, nes i bardzo dużo na M.A.M.E i neo geo i stwierdziłem, że gry stare jak i nowe mają swoje plusy i minusy; jest dużo wspaniałych starych gier jak i nowych i nie można zarzucić nowym grom, że nie są nowatorskie i nie mają „duszy" q2 i ut są dla mnie tego przykładem, grając w te gry za każdym razem odkrywam nowe „smaczki". A gracze dlatego rzucają szybko nowe gry, bo mają za dobrze grają po kilkanaście gier w miesiącu więc nie ma się czemu dziwić, że superprodukcje odchodzą szybko na półkę. Ja na dwa miesiące gram w jedną dwie, trzy gry no i nie mam problemów, że rzucam je po tygodniu lub po paru godzinkach.

Suchar

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Gracze – czyli my, przestępcy

Nie pierwszy raz stwierdzam, że oglądanie i czytanie wiadomości potrafi być nie mniej emocjonujące, niż najlepsze gry komputerowe, a „Głupki z kosmosu" to mały pikuś w porównaniu z donosami z sejmu. Ot, choćby dziś wyczytałem, że aby jeszcze bardziej przycisnąć śrubę i tak piszczącym z braku kasy Polakom, członkowie Krajowej Rady Telefonii i Telewizji wymyślili, iż należy znowelizować ustawę o telewizorach. Nie po to, aby telewidzom ułatwić życie, bo wszak nie w tym celu się w Polsce prawa ustanawia; chodzi o to, aby forsę dawał każdy przymusowo. W tym celu po prostu należy ustawowo założyć, że każdy w domu ma telewizor, za co musi zapłacić haracz. Nawet jeśli tego telewizora nie ogląda, jak moja sąsiadka na przykład, posiadająca w domu dwa odbiorniki TV, ale zepsute od co najmniej dwudziestu lat.

Naturalną koleją rzeczy należałoby teraz założyć, że każdy posiada samochód i powinien za to bulić. A także psa, bo od psa też jest podatek. Nieważne, że delikwent nie posiada, nie używa, a w ogóle i tak 70% jego pieniędzy zabiera państwo (z czego tylko niewielka część to podatek dochodowy) – będzie jak z tymi telewizorami: prawo mówi, że każdy ma, a przecież prawa należy przestrzegać. Inaczej jest się przestępcą.

Telewizory to zresztą tylko rozgrzewka, śmiesznie (i strasznie) robi się kawałek dalej. Oto wraca mroczne widmo cenzury totalnej, tym razem pod ulubionym hasłem wieśmaków, którzy gry komputerowej w życiu nie widzieli, chyba że na półkach w Tesco. Gry to przemoc. A przemocy należy zakazać.

Co jakiś czas w wystąpieniach telewizyjnych bawiły użytkowników komputerów różne gadające głowy swymi stwierdzeniami, że gry wychowują morderców, kryminalistów i innych „szatanistów". Co pewien czas można się było pośmiać z tendencyjnie spreparowanych newsów w rodzaju „John Smith zabił księdza i swoją matkę, a następnie popełnił samobójstwo – podobno wcześniej grał w Diablo". Teraz jednak osoby świecie wierzące w to, że gracze po rundce w tetrisa łapią za bejsbol i idą okładać przechodniów po łbach, przystąpiły do frontalnego ataku, wpychając do sejmu ustawę wymierzoną bezpośrednio w użytkowników komputerów. A przy okazji w dystrybutorów gier, filmów wideo, dziennikarzy z branży oraz wypożyczalnie i bogowie wiedzą co jeszcze. Bo „orły", które ją spreparowały, na pewno nie.

O ustawie zaopatrzonej w słodko brzmiącą nazwę „o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu" po raz pierwszy usłyszałem w TV Puls i wziąłem ją zrazu za jakiś przedprimaaprilisowy żart: prezenterka ichnich wiadomości z grobową miną informowała, że kreskówki i filmy w ogóle, a gry komputerowe to już zwłaszcza, powodują powstanie pokolenia patologicznych morderców, czemu ma zapobiec rzeczona ustawa. Jako ilustrację złowieszczo brzmiących słów o tym, że dzieci będą nienormalne jeśli będą oglądały „takie właśnie" filmy animowane puszczono fragment jakiejś tandetnej mangi ukazujący chłopca z kijem bejsbolowym w zwolnionym tempie odbijającego piłkę. No, fakt – w Polsce jak ktoś używa takiej pały do grania, to pewnie musi być nienormalny, bo wszyscy wiedzą, że nie do tego ona służy. Potem było jeszcze lepiej, matrona o spojrzeniu rozjuszonej lwicy gardłowała, że nie życzy sobie, aby gry deprawowały jej potomstwo. Tu z kolei ukazano dziewczynkę, tępo wpatrującą się w pulpit Windowsa. Rozumiem, mnie też czasem drażni dziwne zachowanie tego programu, ale żeby zaraz deprawować...

Niestety, to nie był żart. W sejmie odbyło się już pierwsze czytanie tego projektu, a gdy człowiek bliżej się z nim zapozna – to włos na głowie staje dęba. Po pierwsze, zakłada on „wprowadzenie zakazu emisji, produkcji, rozpowszechniania, wydawania, sprzedaży, wypożyczania oraz udostępniania treści zawierających przemoc oraz określenie sankcji karnych za naruszenie tych zakazów". Czyli na przykład, puszczą w telewizji jakiegoś Hulka Hogana i jego pocieszny film „Grom w raju", którego bohaterowie czasem się popychają – i bach, na rok za kratki. CD Projekt wyda nowego Fallouta – do więzienia. Techland wyprodukuje grę – zakład penitencjarny wita jej twórców. „Świat Gier Komputerowych" napisze o następnym Quake'u, więc redakcja automatycznie stanie w jednym rzędzie z bandziorami napadającymi na staruszki. Żal aż pomyśleć o wszystkich wypożyczalniach filmów, które ani chybi zbankrutują, gdy będą mogły zaoferować swoim klientom wyłącznie filmy z serii National Geographic. Dobrze się będą mieć jedynie piraci, i tak działający poza granicą prawa; zakazy nie sprawią, że ludzie przestaną grać w gry, oglądać filmy czy czytać gazety – zmienią się tylko źródła zaopatrzenia, na nielegalne. W ten sposób wyobrażają sobie rządzenie krajem zwolennicy wprowadzania powszechnej szczęśliwości za pomocą coraz bardziej rozbudowanego systemu zakazów: uczciwych wsadzić na rok za kratki, dać zarobić organizacjom przestępczym.

Są w tym projekcie jeszcze inne kwiatki, jak na przykład plany cenzurowania internetu (robi się to obecnie tylko w jednym kraju na świecie – w Chinach), a także zdefiniowanie prawne takich pojęć, jak „przemoc" czy „wulgarność". Oczywiście po to, aby ich pokazywania zabronić, w myśl zasady strusia: jak czegoś nie widzę, to rzecz owa nie istnieje. Ogółem zaś całość ustawy zmierza do wprowadzenia cenzury totalnej, odcięcia ludzi od rozrywki i informacji, a także kultury (Szekspir od razu powinien powędrować na stos, bo nie dość, że prezentuje z upodobaniem przemoc, to i obsceniczne sceny też by się znalazły); nawet radzieccy komuniści aż tak kompletnej cenzury nie wprowadzili. Za to talibowie w Afganistanie i owszem. Tylko czekać, jak zabronione w naszym kraju zostanie noszenie dżinsów, słuchanie muzyki rockowej i podejmowanie pracy przez kobiety, pod przymusem zaś trzeba będzie oglądać „Klan" w telewizorze. Wizja wcale nie taka śmieszna, jeśli wziąć pod uwagę, że w pierwszym czytaniu 176 posłów poparło ten projekt, przy czym – o zgrozo – aż 17 ze zwykle liberalnego SLD.

ManJAk

P.S. Zwycięzcą konkursu z zeszłego miesiąca została Maria Czaja z Rybnika. Nagrodę wyślemy pocztą.

W INTERNECIE

Kiedyś było mnóstwo gier. Moim zdaniem zdecydowana ich większość to były totalne kmioty. Pamiętam jeszcze jak co miesiąc szedłem do sklepu by kupić sobie kilkadziesiąt gier na C64 i na ogół pięć pozycji było godne zagrania. Gdy udało mi się kupić oryginały na kartridżach było podobnie i na około dziesięć gier dwie były naprawdę fajne np. Montezuma's Revenge i Flimbo's Quest.

Wydaje mi się, że różnica między dzisiejszymi czasami, a tamtymi polega na tym, że kiedyś z góry można było założyć, że większość gier, które kupimy nie będzie się nam podobać, a dziś dajemy się oszukać krzykliwym hasłom i efektownym obrazkom zamieszczanym na pudełkach. Gdy już po raz któryś damy się nabrać to wracamy do starych sprawdzonych tytułów, a czasem nawet pytamy się znajomych czy oni nie znają jakiegoś starego hitu, przy którym na pewno nie można się nudzić.

Moja rada dla wszystkich: Przed kupnem gry, upewnijcie się, że jest warta wydania Waszych pieniędzy poprzez przeczytanie jakiegoś uczciwego artykułu w gazecie i zagranie w wersję demo. Gdy to zrobicie i będziecie mieli nieodpartą chęć dalszej zabawy, gwarantuję, że się nie rozczarujecie.

DoPr

Oczywiście, że gry na ośmiobitowce były lepsze. Miały klimat i nastrój, którego w dzisiejszych produkcjach nie uświadczysz. Dzisiejsza dobra gra to ta, w której jest wspaniała grafika, więcej niepotrzebne. Wystarczy dodać numerek przy grze, poprawić grafikę i zrobić odpowiednią reklamę, a gra na pewno odniesie sukces. Pragnę dodać iż nie przypominam sobie gry w ostatnich dwóch latach, która przyciągnęła mnie do ekranu dłużej niż 20 godzin (może poza bg2).

noshiro

Opr. Elektryczny

DONOSY

ŚWIAT POSTNUKLEARNY?

Na początku stycznia gruchnęła wieść, że magazyn „CD Action" przeszedł z Future Publishing pod banderę wydawnictwa Bauer, zaś „Secret Service" zawiesił swoją działalność w ogóle. I o ile dotychczas żartowaliśmy sobie z różnych dziwactw, którymi branża nas raczyła, to w tym momencie zrobiło nam się naprawdę głupio, żeby nie powiedzieć przykro. Co innego walka o wpływy, a co innego walka o przetrwanie. Tym bardziej, że rok 2001, który był niczym III wojna światowa dla naszej branży, pozostawił krajobraz po bitwie okropny. Tylko w tym roku w zaświaty odeszły magazyny „PC Gamer PL", „Reset", „I/O", „Secret Service" i „Gry Komputerowe" (choć te ostatnie jeszcze walczą w zmienionej postaci). A najgorsze jest to, że nikt nie wie, co to wszystko oznacza?

WOJNA PODJAZDOWA

Powyższa wiadomość nie nastraja optymistycznie, dlatego pewnie staliśmy się przewrażliwieni na punkcie wszystkich i wszystkiego. Jedna ze spraw, która spędza nam sen z oczu, jest nowy system Windows XP. Nie dosyć, że potrafi on dokonać „cudów", o których nie śniło się filozofom, a na pewno jego twórcom, to jeszcze średnio (i to jest bardzo eufemistyczne określenie) współpracuje z grami. I to ma być standard?

Po redakcyjnej naradzie doszliśmy do wniosku, że to wszystko spisek Microsoftu. A co? Skoro konsola X-Box ma się sprzedać, najpierw pecety muszą odejść do lamusa. A najłatwiej tego dokonać, wydając kiepski dla gier system operacyjny? Tę szaloną teorię uzupełnia zaś fakt, iż twórcą systemu jest producent konsoli (jakby ktoś nie wiedział). Przyznacie zatem, iż jest to niemal wzorcowa sytuacja spiskowa.

Oczywiście, wszystko to żart, chociaż... wiecie, jak to jest: w każdej plotce ponoć tkwi ziarenko prawdy.

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Wojna nigdy się nie zmienia

Chyba nię dane nam zaznać spokoju. Kiedy jedna wrzawa na temat przemocy w grach cichnie, zaraz ktoś inny wszczyna awanturę od początku. Tym razem za kij chwycili politycy i podobnie jak poprzednicy, równie bezmyślnie wetknęli go w mrowisko (o szczegółach pisze ManJAk w felietonie obok, więc nie będę go powtarzał).

Głównym argumentem, jak zawsze, jest szkodliwość gier, zwłaszcza dla kształtującego się umysłu. Na nic wyniki badań czołowych naukowców świata, że wirtualne rzeczywistości stanowią świetny odgromnik dla stresów codziennego życia i że zmniejszają poziom agresji. Na nic też argumenty, że w gry grają tak samo młodzi, jak i całkiem dorośli ludzie – więc to tak, jakby zabronić sprzedawania wódki i papierosów, bo mogą je kupić najmłodsi; czasem zresztą kupują, czemu nikt się nie dziwi i z tym nie walczy. Za to z grami i internetem walczyć trzeba. Bo to modne. A poza tym, bo można. Za przeciwników ma się raptem kilku rozwydrzonych dziennikarzy i rozbite na miazgę środowisko, które przez całą dekadę nie potrafiło się ani zjednoczyć jak fandom SF swego czasu, ani nawet wykreować autorytetów, kłócąc się między sobą o wszystko (czyli zazwyczaj o byle co).

Owszem, nie da się ukryć, że ostatnimi czasy coraz częściej gry zawierają elementy przemocy. Takie tytuły, jak „Max Payne", „Soldier of Fortune" czy „Kingpin", to faktycznie pozycje przeznaczone dla starszych graczy, ale z drugiej strony: przecież to są tylko gry! Zresztą właśnie, gry! Tutaj obowiązują pewne reguły i istnieje określony cel. Zabijanie nie zalicza się ani do jednego, ani do drugiego. W przeciwnym razie młody Jasio wraz z dorosłym Janem zachwycaliby się tym, że właśnie komuś odpadła twarz po wystrzale i wczytywaliby ostatniego sejwa bez końca, żeby uczynić to po raz kolejny i kolejny i kolejny. Robicie tak? Bo ja nie znam nikogo takiego. Odpowiedzcie sobie sami, co tak naprawdę rajcuje Was w takich grach? Widoki oczywiście, poznawanie innego świata, sprawdzanie, co jest za zakrętem, na końcu korytarza, po drugiej stronie cienia.

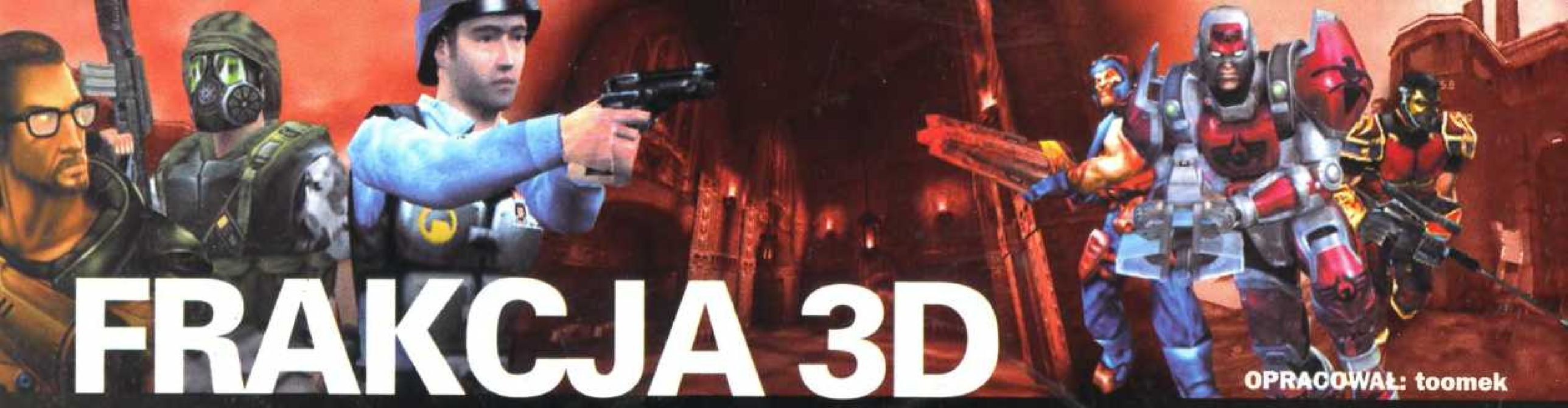
Gry o tematyce wojennej jeszcze bardziej uwypuklają ten problem. Z pozoru epatują przemocą, wydają się wręcz apoteozą wojny, ale... Czy to nie uproszczenie? Strategie, jak „Earth 2150" to nic innego, jak przestrzenna forma planszówek nieco bardziej skomplikowanych niż warcaby czy nawet szachy. A „IL-2 Sturmovik" to przecież symulacja, umożliwiająca wirtualną obsługę rzeczywistego urządzenia, jakim jest samolot. Pierwszy tytuł ćwiczy umiejętność strategicznego myślenia, która w życiu codziennym jest niezbędna do przetrwania (zwłaszcza w tak chaotycznym pod względem gospodarki kraju, jak Polska!), a drugi poszerza zakres naszych umiejętności manualnych (jestem przekonany, że przeciętny miłośnik symulatorów lotniczych miałby po wielokroć większe szanse na przeżycie podczas niedyspozycji załogi samolotu pasażerskiego, niż szary obywatel). O „Medal of Honor" mogę powiedzieć tylko jedno – kiedy oglądałem „Szeregowca Ryana", myślałem sobie, że wojna to naprawdę coś okropnego, ale dopiero grając w tę grę w pełni zrozumiałem (i odczułem), jakie to piekło. I odkryłem (znów – odczułem), czego nie dałby mi żaden film ani książka, że największym okropieństwem wojny jest nie tyle zabijanie wrogów, ile strach przed śmiercią czającą się na każdym kroku i przymus oglądania, jak giną towarzysze broni. Dopiero teraz mogę powiedzieć, że prawdziwie pojąłem, jak wielką odwagą wykazali się ci, którzy walczyli za nas podczas II wojny światowej i jaką ofiarę dla naszej wolności ponieśli. Bez gier takie doświadczenia byłyby niemożliwe, a historia byłaby dla większości z nas tylko zbiorem pożółkłych ksiąg i czarno-białych kronik filmowych.

Ale profani o tym wszystkim nie wiedzą. Nie rozumieją, więc tym bardziej czują się przymuszeni, aby niszczyć.

Przy okazji, to zakrawa na jakąś kpinę, ale sprzeciw wobec przemocy w grach i internecie będzie musiał być wprowadzony... przemocą – bo przecież gracze nie zrezygnują z grania, a internauci z serfowania po sieci. I to tylko dlatego, że ktoś wykazał udawaną troskę o młodzież. Udawaną, bo przecież gdyby troska ta była prawdziwa, zaczęto by nie od restrykcji, ale od inwestycji, czyli od zwiększenia dotacji dla szkół i Domów Kultury, od zwiększenia liczby stypendystów, od stworzenia lepszych warunków dla zatrudniania młodzieży.

„Wojna... wojna, nigdy się nie zmienia." Tak zaczyna się gra „Fallout" i słowa te jako żywo pasują także do tej sytuacji. Zawsze bowiem są tacy, którzy ślepo nienawidzą i usiłują za wszelką cenę narzucić innym swój światopogląd. Ci, którzy smażą nam ustawę o grach, właśnie zaliczają się do tej kategorii ludzi. My zaś być może nie będziemy mogli niczego innego zrobić, tylko stanąć na ubitym polu. A najśmieszniejsze jest to, że kiedy to zrobimy, najprawdopodobniej nasi opozycjoniści zwyczajnie zrejterują. Bo dla nich cała ta wojna to tylko pretekst do utrzymania władzy, a pozorowany sprzeciw wobec przemocy – tylko narzędziem do osiągnięcia własnych celów. Po prostu – żałosne.

Gracz



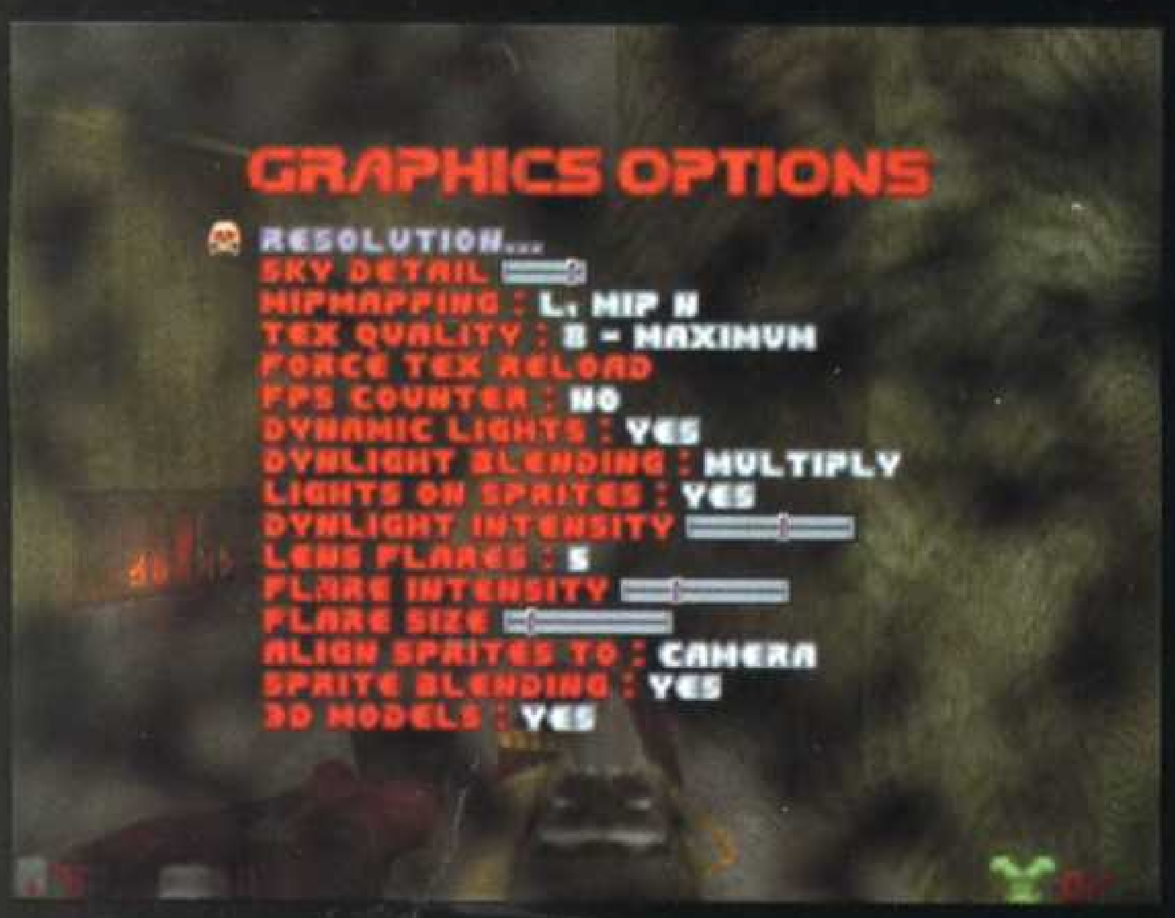
FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: toomek

DOOM WIECZNIE ŻYWY

Jakiś czas temu, gdy do redakcji dotarła pełna wersja Return to Castle Wolfenstein, rozgorzała dyskusja na temat tego, czy jest to lepsza gra od kontynuacji Aliens vs Predator. Stanęło na tym, że RtCW jest znakomicie dopracowany, ma świetny dźwięk i niezłą grafikę, ale więcej emocji z gry daje AvP 2. Na koniec padło hasło, że i tak najlepszy był Doom. Jakież było moje zdziwienie, kiedy wszyscy zgodnie kiwnęli głowami zgadzając się z tą opinią! No i zaczęło się... Redakcję ogarnął sentymentalny nastrój i posypały się opowieści w stylu: „a ja ten poziom do dzisiaj pamiętam, tam była taka zapadnia... i potem stwór... a dalej jaka jazda!". Nawet z końca korytarza dobiegł głos naszego szefa składu, znanego z awersji do gierek, że i on namiętnie zagrywał się Doomem.

Co takiego tkwiło w Doomie, że ludzie po latach pamiętają każdy szczegół gry? Postanowiłem sprawdzić, jak dzisiaj zadziała na mnie Doom. W tym celu ściągnąłem z internetu stosowne pliki i odpaliłem gierkę. Aaa... Nie wiem kiedy i jak znalazłem się za drzwiami pokoju, z daleka od komputera. Toć to wygląda tak koszmarnie, że wymyka się wszelkim opisom. Zrobiłem krótka przebieżkę po śniegu i drżący, ale z nowymi nadziejami usiadłem ponownie przed monitorem. To samo, kompletnie nie da się grać. Pikseloza tak wielka, że trudno odróżnić postacie od ścian, stwory wyglądają jak wycięte z tektury, a dźwięki strawi jedynie osoba pozbawiona słuchu. Jak tu dziwić się takim odczuciom, skoro teraz grywam w cztery razy większej rozdzielczości, z dźwiękiem o jakości CD i na karcie graficznej kilka razy szybszej od procesora głównego, na którym grywałem w Dooma. Ale! Przecież gdzieś czytałem na temat tego, że w internecie jest dostępna wersja Dooma przystosowana do OpenGL-a. Rozgrzałem komputer i odpaliłem modem. Nie będę opisywał całej drogi poszukiwań, najważniejsze, że w końcu właściwe pliki znalazły się na moim komputerze.



Cudo, które zmienia koszmar w raj dla gracza nazywa się JDoom. Dostępne jest za friko na stronie http://jdoom.newdoom.com/files.html. JDoom instaluje się w sposób typowy dla programów chodzących pod Windowsem. W trakcie instalacji można wskazać źródłowy katalog, z którego pobrany zostanie plik WAD (standardowy plik z poziomami dla gier Doom i Doom 2) oraz wybrać sterownik 3D (OpenGL lub Direct 3D – z moich doświadczeń wynika, że gierka lepiej chodzi na OpenGL-u). Okazuje się również, że JDoom umożliwia współpracę z systemem A3D, czyli przestrzennym dźwiękiem. Po zainstalowaniu grę należy uruchomić plikiem jdoom.bat. A jak już uruchomicie, to kopary opadną wam do ziemi. Programiści, o przepraszam raczej MANIACY, którzy przenieśli Dooma na OpenGL-a i Direct 3D, odwalili kawał znakomitej roboty. Nie tylko świat Dooma stał się w pełni trójwymiarowy, przestrzenne są również postacie!

JDoom to nie tylko nowa grafika i dźwięk, ale również mnóstwo nowych opcji. Przede wszystkim możliwość pełnego wykorzystania w grze myszy. W celu upodobnienia sterowania postacią do tego co znacie z np. Quake'a czy Unreala musicie zdefiniować klawisze chodzenia i skoku, a następnie pogrzebać w pliku konfiguracyjnym, gdyż samo przypisanie klawisza jeszcze nie uaktywni podskakiwania. Plik ten nazywa się jDoom.cfg i można modyfikować go za pomocą dowolnego edytora tekstu. Funkcja uaktywniająca skakanie nazywa się „AllowJump" i powinna mieć przypisaną wartość „1". W gierce dostępne są ustawienia czułości myszy w osiach X i Y oraz odwrócenie osi Y (Inverse Y). Można również włączyć ce-

lownik w jednym z kilku dostępnych kształtów. Imponująco wyglądają opcje dotyczące jakości wyświetlanego obrazu. Czego tu nie ma: flary, poświaty, dynamiczne oświetlenie, ustawienia jakość tekstur itp. Do tego należy dodać możliwość grania w rozdzielczości od 320x240 do 1600x1200 w 32 bitach i mamy już pełny obraz rewolucji, którą przynosi JDoom.

Możliwość sterowania postacią przy pomocy myszy radykalnie zmienia poziom trudności gry. Doom został opracowany z myślą o istotnych ograniczeniach w poruszaniu się gracza. Nie można było podskakiwać, a celowanie obywało się jedynie w płaszczyźnie poziomej. Swoboda ruchów powoduje, że nie ma sensu grać na niższych poziomach trudności, gdyż przechodzenie kolejnych poziomów stanie się zbyt łatwe. Jednak pozostają poziomy Ultra-Violence i Nightmare!, które gwarantują świetną zabawę.

Nowa grafika, lepszy dźwięk,

trójwymiarowe postacie i nagle okazało się, że Doom nic nie stracił ze swojej grywalności. Wciąga równie mocno jak przed laty. Myślę, że gra zawdzięcza to niepowtarzalnemu klimatowi osaczenia. W każdym korytarzu i pomieszczeniu czają się potwory, które Ty namiętnie fragujesz i fragujesz, a końca tego nie widać, niczym w jakimś sennym koszmarze. Do tego pomysłowo rozmieszczone pułapki, zapadnie i przyciski – kwintesencja prostoty i 100% akcji. Właściwie, co ja tu tyle gadam, kolejne poziomy czekają!

PS. Byłbym zapomniał. W JDooma można grać po sieci!!! Ale o tym opowiem przy innej okazji.

DAWNO, DAWNO TEMU...

Nie ukrywam, że pozazdrościłem klubowi Tawerna, w którym jakiś czas temu opublikowano obszerną historię komputerowych rolplejów. Pod jej wpływem postanowiłem przybliżyć Czytelnikom Frakcji 3D najważniejsze daty w rozwoju FPS-ów. Dzisiaj część pierwsza.

Rok 1991

W tym roku zostaje wydana gra, którą większość specjalistów uważa za pierwszego prawdziwego FPS-a na PC. Gra nazywa się The Catacomb Abyss. Tak, tak! Wcale nie Wolfenstein 3D, choć należy nadmienić, że korzysta z wczesnej wersji systemu graficznego opracowanego przez firmę ID Software. Akcja „The Catacomb Abyss" rozgrywa się w świecie fantasy, a główny bohater jest młodym, ale niezwykle utalentowanym magiem. Pomimo braku muzyki i jedynie 16-kolorowej grafiki gra ma większą grywalność niż późniejszy Wolfenstein 3D. Wpływa na to przede wszystkim znaczne urozmaicenie poziomów (tytułowe katakumby, świątynie, różnego rodzaju grobowce) oraz ciekawsze postacie. Gra doczekała się dwóch kontynuacji: The Catacomb Armageddon i The Catacomb Apocalypse.

Rok 1992

W maju ukazuje się wersja shareware gry Wolfenstein 3D (W3D), w której agent specjalny B.J. Blazkowicz dziesiątkuje nazistów zmierzając powoli do wyjaśnienia tajemnicy zamku Wolfenstein. Świat głupieje na punkcie W3D, a rozprowadzające go BBS-y (Bulletin Board Systems – serwery, z którymi można było połączyć się modemowo i pobrać grę) przeżywają niesamowity rozkwit. W krótkim czasie zostaje oficjalnie zarejestrowanych 250.000 kopii Wolfensteina 3D. Dla większości osób właśnie ten tytuł rozpoczyna erę FPS-ów.

Koniec roku przynosi premierę Spear of Destiny. Gra powstaje pod presją nienasyconych graczy W3D. Ten sam bohater co poprzednio i podobne zadania, czyli fragowanie SS-manów. W Spear of Destiny poprawiono jakość tekstur oraz oprawę dźwiękową. Do gry powstały dwa oficjalne dodatki: Return to Danger i Ultimate Challenge.

Rok 1993

Powstaje gra pod tytułem Blake Stone, w której jeszcze bardziej niż w Spear of Destiny dopieszczono jakość grafiki i dźwięku. Akcja gry przenosi nas w XXII wiek, gdzie zmagamy się z doktorem Goldfire, który zamierza – a jakby inaczej – podbić cały świat. W Blake Stone po raz pierwszy pojawiają się postacie do których nie należy strzelać, gdyż mogą nam zaoferować dodatkowe przedmioty. Dostępne są również teleporty i dodatkowe atrakcje w postaci np. samobieżnych min. Generalnie rośnie stopień interaktywności z otoczeniem.

W grudniu na niespodziewających się niczego graczy spada Doom, po którym już nic nie jest takie jak przedtem. Dwaj magicy z ID Software, czyli Carmack i Romero, kompletnie przebudowali system W3D, dzięki czemu można było zastosować lepsze odwzorowanie tekstur oraz wprowadzić nowe elementy do poziomów, takie jak windy czy zapadnie. Coraz łatwiejszy dostęp do komputerów i internetu powoduje, że graczy w Dooma nie liczy się w setkach tysięcy tak jak w przypadku W3D, ale w milionach. Pojawia się także termin „doom generation" na określenie pokolenia rozwijającego się wraz z grami komputerowymi.

WIEŚCI

CZEKAJĄC NA DOOM-a 3

Wszyscy czekający na Dooma 3 będą musieli wykazać się sporą dawką cierpliwości. ID Software koncentruje się obecnie na Quake'a 4 i o postępach nad Doomem mówi się coraz mniej. Demka zaprezentowane na QuakeCon i oficjalnej prezentacji GeForce'a 3 miały służyć jedynie pokazaniu możliwości sprzętu, a nie powoli powstającego Dooma 3. Czyżby czekała nas kolejna niekończąca się opowieść w stylu Duke Nukem Forever?

NADCHODZI KSIĄŻĘ

Tymczasem odyseja Duke Nukem Forever najwyraźniej dobiega końca. 3DRealms twierdzi, że dalszych obsuw z terminami premiery już nie będzie (hi, hi, skąd my to znamy), a w nagrodę za cierpliwość gracze zostaną nagrodzeni dodatkiem o nazwie Duke Nukem: Manhattan Project. Ma być radioaktywnie i mutogennie, a „książę" będzie musiał rozprawiać się z krwiożerczymi stworami okupującymi podziemia nowojorskiego metra.

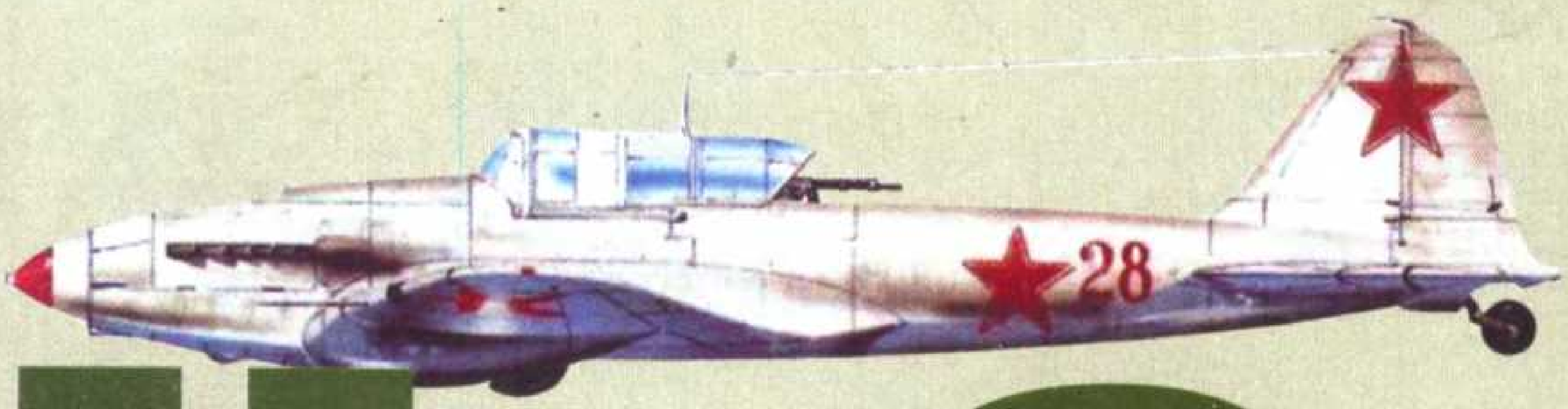
POLSKA NIESPODZIANKA

Grafika w grach FPS stoi na coraz wyższym poziomie. Jeszcze nie ochłonęliśmy po AvP 2 i RtCW, a już producenci zadali kolejny cios w postaci Medal of Honor: Allied Assault. Tymczasem dostępne są już informacje o kolejnej grze, która sądząc po zrzutach z ekranu, ma szansę wdeptać inne tytuły w piach. Chrome, bo o nim mowa, jest strzelanką FPP/TPP rozgrywającą się w dość odległej przyszłości w systemie planetarnym Valkyria. Miejsca akcji dla poszczególnych etapów są gigantyczne i dochodzą do kilkunastu kilometrów kwadratowych lasów, jezior, gór i wszelkiego typu budynków. Wydawcą gry ma być nie kto inny, jak... nasz rodzimy Techland! Nic, tylko życzyć szybkiego zakończenia prac nad grą.

STRZELANKA ZE WSCHODU

Nie próżnują również nasi wschodni sąsiedzi. Ukraińska firma Action Forms Ltd. przygotowuje FPS-a o wiele mówiącym tytule Vivisector: Creatures of Dr. Moreau. Wszystkim, którzy czytali powieść „Wyspa doktora Moreau" lub widzieli film nakręcony na jej motywach, nie trzeba wiele wyjaśniać. Pozostałym powiem jedynie tyle, że w grze spotka ich przygoda rodem z sennego koszmaru. Przyjdzie im samotnie przemierzyć wyspę zamieszkałą przez różnej maści drapieżne zwierzęta. Hm, może powinienem jeszcze dodać, że nie są to zupełnie zwyczajne zwierzęta...

TAKTYKA



Ił-2: NAJSŁYNNIEJSZY RADZIECKI SAMOLOT SZTURMOWY

Jednym z hitów tego numeru ŚGK jest symulator sławnego radzieckiego samolotu szturmowego z okresu drugiej wojny, konstrukcji biura S. Iliuszyna, oznaczonego symbolem Ił-2. Jest to pierwszy program dający możliwość zapoznania się z przedstawicielem nowego rodzaju lotnictwa, którego powstanie i rozkwit związany jest właśnie z ostatnim wielkim konfliktem globalnym. Ił-2 nie jest prekursorem tego typu samolotów. Tu palmę pierwszeństwa należy przyznać niemieckiemu Junkersowi Ju-87 „Stuka". Ta konstrukcja przeznaczona była do bezpośredniego wsparcia walk na pierwszej linii frontu przez punktowe bombardowanie wybranych celów z lotu nurkowego. W toku wojny powstały kolejne wersje, między innymi przeznaczone do zwalczania broni pancernej przeciwnika za pomocą działek o kalibrze 37 mm. Jednak ten model popularnego Sztukasa był już wtedy zbyt wolny i za słabo opancerzony, by przetrwać spotkanie z myśliwcami alianckimi.

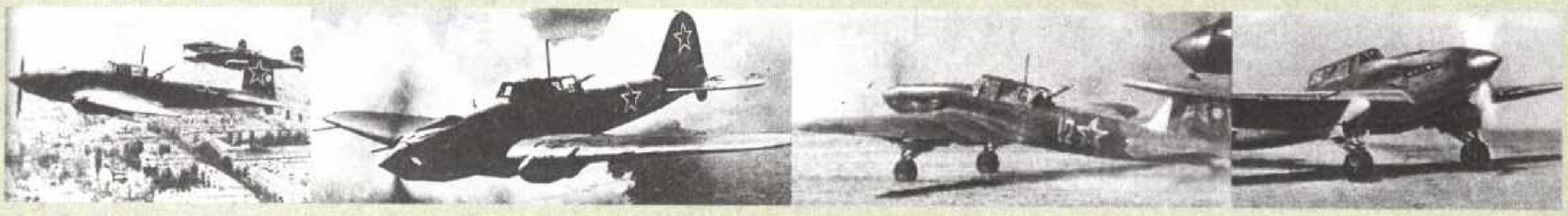
Ił-2 od początku projektowany był jako samolot szturmowy przeznaczony do niszczenia pojazdów i siły żywej potencjalnego przeciwnika. Prace nad tym płatowcem rozpoczęto w 1938 roku. Po dwóch latach przedstawiono model dwumiejscowego (pilot i strzelec-radiotelegrafista), mocno opancerzonego dolnopłata uzbrojonego w 4 km kalibru 7,62 mm. Po przeprowadzonych próbach z uwagi na zbyt małą moc silnika i słabe uzbrojenie zdecydowano o przeróbkach. W ich wyniku w marcu 1941 roku powstała pierwsza seryjna wersja

tego samolotu, oznaczona właśnie Ił-2. Wbrew opinii konstruktorów zdecydowano o jednoosobowej załodze, chronionej przez pancerz i szkło pancerne. Wzmocniono także uzbrojenie montując w skrzydłach 2 działka 23 mm i 2 km 7,62 mm, a pod nimi 8 pocisków rakietowych kalibru 82 lub 132 mm.

Samolot w tej konfiguracji sprawdził się tylko częściowo. Z jednej strony stał się prawdziwym pogromcą niemieckich kolumn pancernych, z drugiej jednak zmniejszenie załogi, a przez to rezygnacja z uzbrojenia obronnego, pociągnęło za sobą olbrzymie straty wśród atakujących jednostek. Niemieccy myśliwcy szybko się zorientowali, że atak z tylnej półsfery daje prawie stuprocentową pewność zestrzelenia Iła. Pilotów radzieckich nie był wstanie ochronić pancerz, bowiem ich samoloty ostrzeliwano często z minimalnej odległości rzędu 10 metrów.

Na podstawie meldunków z frontów zdecydowano się przeprowadzić modernizację płatowca uwzględniającą wnioski użytkowników. Powrócono do koncepcji dwuosobowej załogi, wprowadzając stanowisko tylnego strzelca. Wyposażono go w km 12,7 mm do obrony samolotu przed atakami z tyłu. Pogrubiono również opancerzenie żywotnych elementów płatowca. Aby zrekompensować wzrost masy i spadek osiągów zastosowano mocniejszy silnik, zmieniono pokrycie tylnej części kadłuba z metalowej na płócienną i zredukowano ilość przenoszonych rakiet do czterech. Wprowadzono również nowy rodzaj uzbrojenia – bomby kumulacyjne o wagomiarze 1,5 i 2,5 kg zrzucane w kasetach. Tak zmodyfikowana konstrukcja weszła do użytku w styczniu 1943 roku i otrzymała oznaczenie Ił2m3, stając się najpopularniejszym typem samolotu szturmowego na froncie wschodnim, użytkowanym do końca wojny w Europie oraz na Dalekim Wschodzie.

Taktyka ataków wykonywanych przez te „latające czołgi" różniła się zasadniczo od stosowanej przez „Sztukasy". Niemieckie maszyny atakowały cel z lotu nurkowego przede wszystkim za pomocą bomb. Z racji innego uzbrojenia radzieckie samoloty inaczej przeprowadzały nalot na przeciwnika. W początkowym okresie wojny Ił-2 atakowały lecąc na małej wysokości, ostrzeliwując



wroga ogniem broni pokładowej i pociskami rakietowymi – i ta sama taktyka stanowi dominującą w grze. W późniejszym okresie walk zmieniono metodę ataku, wprowadzając taktykę „kręgu samolotów". Atakujące samoloty krążyły w zwartej formacji na wysokości 1500 do 2000 metrów nad polem walki. Pojedyncze maszyny odrywały się z niej dla przeprowadzenia ataku na upatrzony cel z lotu stromego, bliskiego nurkowaniu. Krąg samolotów pozwalał w miarę bezpiecznie odpierać ataki samolotów myśliwskich przeciwnika lub unikać celnego ostrzału artylerii przeciwlotniczej, a jednocześnie zapewniał optymalne warunki do poszukiwania celów.

Podczas nalotu pilot Ila w pierwszej kolejności atakował wybrany cel rakietami i bronią pokładową. Następnie, podczas podrywania maszyny zwalniał ładunek bomb, a przy nabieraniu wysokości ostrzał ziemi prowadził tylny strzelec. Szczególnie niebezpieczne dla zgrupowanych jednostek zmotoryzowanych lub pancernych stanowiły zasobniki z bombami kumulacyjnymi. W pierwszej fazie ataku pilot praktycznie ostrzeliwał jeden, dwa, góra trzy cele. Zwalniając zasobnik powodował jego otwarcie i w efekcie tworzyła się „chmura" małych bombek pokrywających swym zasięgiem znaczną powierzchnię. Ponieważ były to ładunki kumulacyjne, więc z łatwością niszczyły nie tylko zwykłe pojazdy ale również te opancerzone.

Po zakończeniu wojny Il2m3 nie pozostały zbyt długo na wyposażeniu jednostek pierwszoliniowych. Pod koniec lat 40-tych zaczęły je zastępować samoloty o podobnym układzie konstrukcyjnym, ale zdecydowanie lepszych własnościach – Iliuszyny Il-10. Mimo iż Il-2 niezbyt długo pozostał w użyciu, jego zastosowanie miało znaczący wpływ na przebieg wojny. Początek wojny nie był łaskawy dla jednostek wyposażonych w ten typ samolotu z racji ciężkich strat ponoszonych w wyniku błędnej konstrukcji i przewagi niemieckiego lotnictwa. Dopiero powrót do pierwotnej koncepcji z dwuosobową załogą i wzmocnionym opancerzeniem znacznie poprawił współczynnik przeżywalności poszczególnych płatowców. Choć nie tylko zmiany konstrukcyjne miały na to wpływ. Zdecydowanie zmieniła się sytuacja w powietrzu. Lotnictwo radzieckie osiągało coraz większą przewagę ilościową a przede wszystkim jakościową nad przeciwnikiem. Straty ponoszone przez formacje Iłów były spowodowane głównie przez ostrzał z ziemi, bo w powietrzu coraz trudniej było się nielicznym myśliwcom państw Osi przedrzeć się przez rozrastającą się osłonę myśliwców radzieckich. Stąd między innymi sława szturmowych Iliuszynów jako niezniszczalnych konstrukcji niszczących bezwzględnie każdego napotkanego wroga.

H.F.

WOJNA PODWODNA

Symulatory okrętów podwodnych okresu drugiej wojny pojawiają się na rynku growym rzadko, ale posiadają rzeszę swoich wielbicieli. Właśnie wprowadzono do sprzedaży kolejny tytuł tego gatunku – „Silent Hunter 2". Warto zatem kilka słów poświęcić przeprowadzeniu ataków podwodnych i unikaniu kontry wykonywanej przez okręty osłony. Uwagi te kieruję przede wszystkim do graczy mniej zaznajomionych z tego typu wojną, wymagającą dużej cierpliwości, a jednocześnie podejmowania błyskawicznych decyzji w kluczowych momentach akcji.

Okręt podwodny (dalej jako o.p.) nie jest konstrukcją prostą w obsłudze, szczególnie że ma służyć do skrytego niszczenia nawodnych jednostek przeciwnika. O sukcesie decyduje skryte podejście, cichy atak i szybki, acz niezauważony, odwrót. Stąd najlepszą porą wystrzeliwania torped w początkowym okresie wojny była noc, gdy niewielki okręt mógł się zbliżyć do ofiary na powierzchni. Jednak wprowadzenie radaru zniwelowało tę przewagę, zmuszając atakujących do przebywania pod wodą podczas fazy ataku. Jedynym środkiem obserwacji pozostawał wtedy peryskop. Jego wysunięcie nad powierzchnię morza pozostawiało jednak wyraźny ślad i uważny obserwator był w stanie go zauważyć. Stąd obserwacja jednostek nawodnych była prowadzona często, ale krótko – co również znajduje odzwierciedlenie w grze: nawet w środku nocy może się zdarzyć, że wróg wypatrzy Twój peryskop i rzuci się do ataku. Na jej podstawie ustalano kurs i prędkość celu wprowadzając dane do przelicznika torpedowego. Podawał on z jakim wyprzedzeniem należy wystrzelić pocisk, by przecięcie kursu jego i celu dawało pożądany efekt – zatopienie przeciwnika. Teoria prosta, ale praktyka trudna; na szczęście w grze komputer automatycznie wylicza kurs, zanurzenie i prędkość torpedy (choć można bawić się w ustawianie ręczne, ale to już najwyższa szkoła jazdy).

Po wykonanym ataku najczęściej następowała kontrakcja eskorty. Stąd zaraz po wystrzeleniu torped następowała zmiana kursu, krótkie przyspieszenie połączone z szybkim zanurzeniem aż w końcu wyłączenie maszyn i ogłoszenie ciszy na okręcie. Polujące niszczyciele poszukiwały podwodnego przeciwnika przy pomocy urządzeń podsłuchowych i akustycznych. Po określeniu przypuszczalnego położenia wroga następował atak bombami głębinowymi. Po ich eksplozji urządzenia te były przez jakiś czas ślepe i w tym momencie należało spróbować zmienić pozycję krótkimi skokami. W innym przypadku trzeba siedzieć cicho i czekać, aż eskorta się oddali.

Dla porządku pragnę przypomnieć, że poszczególne modele o.p. posiadały ograniczoną głębokość zanurzenia, po przekroczeniu której ulegały zgnieceniu. W grze, podobnie jak w rzeczywistości, okręty posiadają mniej więcej 50-procentowy zapas bezpieczeństwa w stosunku do danych fabrycznych (na przykład, przy testowej głębokości 100 m, można w miarę bezpiecznie zejść na 150, o ile kadłub nie jest naruszony). Maksymalne zanurzenie to dobry sposób na przetrwanie ataku bombowego – zwłaszcza, że pozwala ukryć się przez asdikiem pod termokliną – choć nie zawsze pozwala na to czas i głębokość morza. Warto również pamiętać, iż ówczesne o.p. zdecydowanie szybciej poruszały się na powierzchni niż w zanurzeniu. Pozwalało to na pościg za konwojem przeciwnika, oczywiście poza zasięgiem jego środków obserwacji i przede wszystkim nocą. Po wyprzedzeniu konwoju można było się zaczaić i spokojnie posłać parę jednostek na spotkanie z dnem.

H.F.

TAWERNA

Coś złego dzieje się w naszych kochanych erpegach. To fakt. Jeśli jeszcze tego nie wiecie, to engine Infinity zakończył swój żywot definitywnie, a to za sprawą sporu pomiędzy BioWare a Interplay'em (ci ostatni nie płacili tym pierwszym i sprawa skończyła się w sądzie). Tym samym świetlana epoka „Baldurów" stała się historią, a takie gry, jak „Planescape Torment", „Icewind Dale" czy w końcu dwuczęściowe „Wrota Baldura" przeniosły się na półkę z napisem „klasyka". Koniec, szlus, kontynuacji nie będzie. A szkoda.

UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL!

Szkoda, bo w zamian nie za bardzo mamy w co grać. Średnio ciekawy „Anachronox" (chyba że ktoś lubi dziwaczny humor), jeszcze gorszy „Gorasul", rozczarowujący „Pool of Radiance 2" – to wszystko za mało, żeby mówić o tryumfie erpegów, a co dopiero o rozkwicie. Nawet „Arcanum" nie ratuje sytuacji, bo w końcu jedna jaskółka wiosny nie czyni. Zresztą przyznam się szczerze, że mnie ta gra jakoś nie wciągnęła. Nie wiem, co w niej jest nie tak, ale każde moje podejście kończy się skasowaniem gry (podobnie jest u mnie z „Diablo 2"). I wcale nie jestem osamotniony w tym podejściu, bowiem już z kilku ust słyszałem, iż „Arcanum" brakuje „tego czegoś"; może klimatu, a może idei. No właśnie, bo zasada jest taka, iż gry RPG powinny być z gruntu jak najbardziej realistyczne (oczywiście, nie chodzi o podobieństwo do naszego świata, tylko o wewnętrzną spójność). To dzięki temu przekonują nas do siebie i pozwalają zapomnieć o prawdziwym świecie. Zaś „Arcanum" pełne jest jakichś dziwacznych nawiązań, żartów branżowych, aluzji. Może kogoś to bawi, ale mnie nie. Ja chcę zapomnieć o branży, zapomnieć o życiowych kłopotach i udać się w daleką wyprawę do innego świata.

Ale na tym nie koniec naszych kłopotów. Nie wiem, czy już do Was dotarła wymowa pierwszego akapitu tego tekstu. Jeśli nie, wróćcie do niego i zastanówcie się... Już? Rozumiecie? Tak, grafika izometryczna a'la „Baldur's Gate" to przeszłość. I choć miałem swoje uwagi do gier BioWare, to w głowę zachodzę, jak można było dopuścić, żeby coś takiego poszło w odstawkę. Najpierw „Fallouty", a teraz to. Żyć się nie chce. Dobrze że chociaż nadchodzące zapowiedzi dodają otuchy.

A propos zapowiedzi. Właśnie one, i to trzecie spostrzeżenie, sugerują, iż właśnie następuje zmiana warty w cRPG. Starsi czytelnicy być może pamiętają mój niegdysiejszy tekst o rywalizacji między grami izometrycznymi oraz grami FPP/TPP. Po liście tytułów widać wyraźnie, iż te ostatnie na najbliższe pół roku przejmą stery w tym gatunku. Wystarczy tylko wspomnieć o „Wizardry 8", „Might & Magic 9", „Gothic" czy „Morrowind", żeby uświadomić sobie, jakie siły przygotowała frakcja 3D na najbliższe miesiące. Opóźniające się „Neverwinter Nights" i „Dungeon Siege" po prostu nie wytrzymają konkurencji – jeśli w ogóle kiedykolwiek się ukażą (bo co miesiąc dowiadujemy się, że to jeszcze nie teraz i że trzeba wciąż czekać).

Ogólnie więc widać, że po blisko rocznej hossie w gatunku cRPG, ostatni kwartał wypadł bardzo słabo i nie pomylę się chyba, jeśli powiem, że mamy do czynienia z kryzysem. Inna sprawa, że kiedy piszę te słowa, zastanawiam się, czy nie należałoby tego okresu nazwać raczej głębokim oddechem. W końcu nikt nie potrafi trzymać nuty bez przerwy i prędzej czy później musi nabrać powietrza przed kolejnym wysokim C. Co by to w każdym razie nie było, wszystko wskazuje na to, że najgorsze mamy już za sobą. I jestem w o tyle lepszej sytuacji, że to po prostu wiem, bowiem widziałem już grę „Gothic" i jeśli inne erpegi będą tak dobre, to możemy spać spokojnie.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY

Neverwinter Nights

Dungeon Siege

Wizardry 8

ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

Czas pędzi nieubłaganie i to co jeszcze niedawno było nowością, dziś już jest przeżytkiem i ląduje na półce w najciemniejszym jej kącie. A najgorsze, że nie wszystkie gry zasługują na takie traktowanie. Jeśli macie trochę wolnego czasu i nic nowego nie zaprząta Wam głowy, sięgnijcie do swoich archiwów i odkurzcie stare przeboje. Tylko sięgnijcie głęboko, tam gdzie dawno nie sprzątaliście – niektóre gry być może odkryjecie po raz drugi.

EYE OF THE BEHOLDER

Chyba każdy prawdziwy rolplejowiec komputerowy przynajmniej słyszał o tej serii, a jeśli nie, to koniecznie należy ten brak nadrobić. Gra należy do tak zwanych „dungeonów", co oznacza, iż drużyna przemierza tylko i wyłącznie korytarze ogromnego, wielopiętrowego labiryntu. I to wcale nie było/jest nudne! Wręcz przeciwnie – wystarczy wspomnieć o poziomie z pająkami, kiedy to adrenalina pulsowała/pulsuje w żyłach tak samo, jak przy „Aliens vs Predator 2". Warte odnotowania jest, iż w swoim czasie środowisko rolplejowców podzieliło się na zwolenników pierwszej i drugiej części. Na temat trzeciej wszyscy miłościwie milczeli.

ISHAR

Mało kto o tym wie, ale zanim cRPG wkroczyły na ścieżkę FPP, istną rewolucję zafundował nam erpeg o wdzięcznej nazwie „Crystals of Arborea". Była to jednak przymiarka do tego, co miało wkrótce nadejść – czyli gry „Ishar". Nie dosyć, że całość toczyła się w świecie trójwymiarowym (FPP), to jeszcze grafika jak na tamte czasy była po prostu obezwładniająca. Zresztą i dzisiaj nie wygląda źle. A ponieważ świat gry jest całkiem spory, zaś fabuła nadzwyczaj przyjemna, ktoś, kto sięgnie po ten tytuł obecnie na pewno nudzić się nie będzie. Jednocześnie należy przestrzec, jeśli by ktoś nie pamiętał, przed kolejnymi częściami, które były coraz gorsze. Niestety.

BLADE OF DESTINY

„Blade of Destiny" to w rzeczywistości pierwsza część cyklu „Realms of Arkania". Dwie następne, „Star Trail" oraz „Shadow Over Riva", nie były już tak dobre, ale „BoD" to istna perełka wśród komputerowych erpegów. Ogromny świat, świetny system walki i przebogaty wybór czarów, a wszystko w oprawie graficznej wciąż jeszcze znośnej i w towarzystwie fabuły, jakiej nie powstydziłaby się żadna współczesna gra.

Dla dociekliwych: o „BoD" pisaliśmy w ŚGK dwa razy. Pierwszy raz (11-12/93) bardzo krytycznie, oceniając grę na 50%, zaś drugi raz dokładnie po roku (11/94 i 12/94), ale za to bardzo pochlebnie (ocena: 90%). Ile wtedy było szumu, że zweryfikowaliśmy ocenę. Ale przecież inaczej nie można było!

NOWINKI

FALLOUT PL

CD Projekt zapowiada na swojej stronie, iż w lutym na półkach sklepowych pojawi się wznowienie gry „Fallout" w polskim tłumaczeniu. Dokładniej mówiąc, wydanie to ochrzczone zostało mianem „wersji kinowej", co oznacza, że polskie będą tylko napisy. Ale i to dobre (a nawet lepsze!). Co więcej, z przecieków dowiedzieliśmy się, że jeśli to wydanie dobrze się sprzeda, w maju można liczyć na polską wersję (niech będzie, kinową) gry „Fallout 2". I co Wy na to?

UBI SOFT KONTRATAKUJE

Pomimo miażdżącej krytyki gry „Pool of Radiance 2" (głównie za bugi, ale nie tylko), UBI Soft wcale nie zamierza się poddawać. Już wiadomo, że firma ta podpisała kontrakt na sprzedaż w Europie innego głośnego erpega pt. „The Elder Scrolls 3: Morrowind". Tylko podziwiać odwagę i upór. Ja w każdym razie życzę, aby tym razem poszło bez zgrzytów.

KONIEC EPOKI LODOWCOWEJ

Jeszcze dwa miesiące temu głośno było o erpegu „Icewind Dale 2", który miał ukazać się tuż przed Gwiazdką, a teraz cisza jak makiem zasiał. Niestety, dowodzi to tylko tego, iż engine Infinity definitywnie zszedł z tego świata (zresztą, plotki głosiły, iż ID2 i tak miał być zrobiony na jeszcze innym enginie – ponoć tym samym, który wykorzystano do tworzenia „Neverwinter Nights").

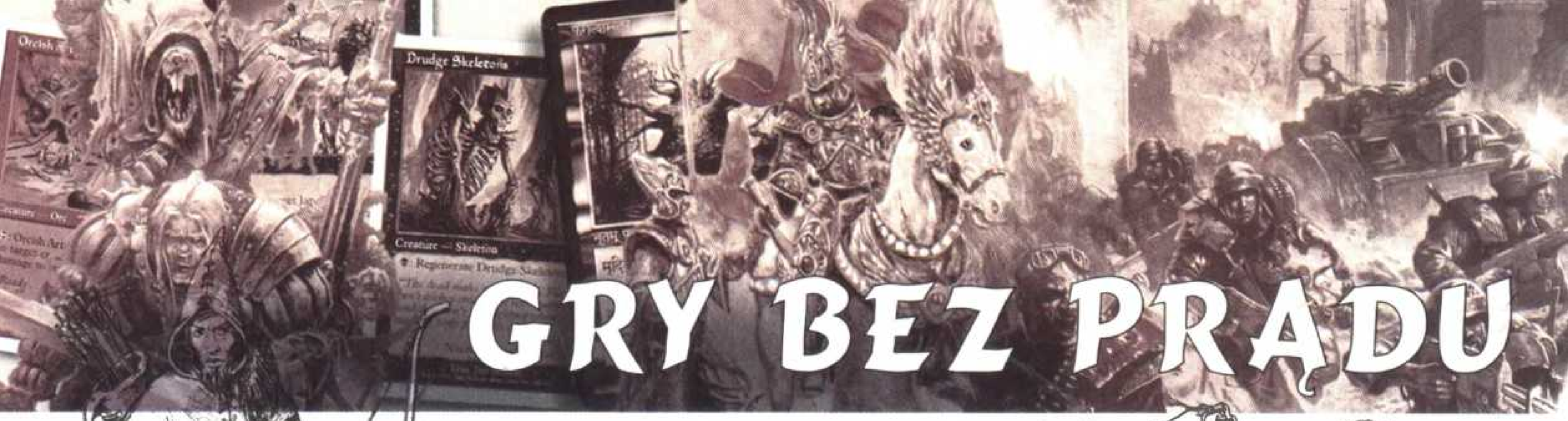
ZOMBIE?

Krążą słuchy, iż na fali odświeżania starych pomysłów, firma Shifting Suns Studios zamierza wskrzesić legendę RPG – serię „Bard's Tale". Tytuł nowej części ma brzmieć „Bard's Legacy: Devil Whiskey", a całość ponoć będzie bardzo hardcore'owa. I tyle rewelacji w tym temacie. Nie wiem, jak Wy, ale ja aż boję się bać. Co to się porobiło...

Might & Magic 9

Gothic

Elder Scrolls 3: Morrowind



GRY BEZ PRĄDU

sławnej wojny z Nilfgaardem, opisanej przez Sapkowskiego. Kolejna część dodatku skupia się na nowych zasadach. Tu opisano między innymi wyjątkowo ciekawe manewry bojowe, reguły dotyczące odgrywania osobowości, a także garść nowych walorów, wad i zalet oraz archetyp łowcy nagród. Ta sporej objętości sekcja zasługuje na ogromną pochwałę. Jasnym jest, że jej autorzy nie wrzucili tu tylko kilku ochłapów informacji, tylko znakomicie przemyśleli ją, opracowali i wyjaśnili.

wego, na kartach podręcznika można również znaleźć wiele skrótowych pomysłów na przygody, które doświadczony mistrz gry bez problemu rozwinie do epickich rozmiarów.

Pierwsze rozszerzenie do systemu „Wiedźmin – Gra wyobraźni" robi znakomite wrażenie. Mam tylko nadzieję, że pozostałe dodatki będą szły w tym samym, moim zdaniem jedynym właściwym, kierunku. Duże brawa dla autorów. ❐

Michał Nowakowski

CZAS POGARDY – WOJNY Z NILFGAARDEM

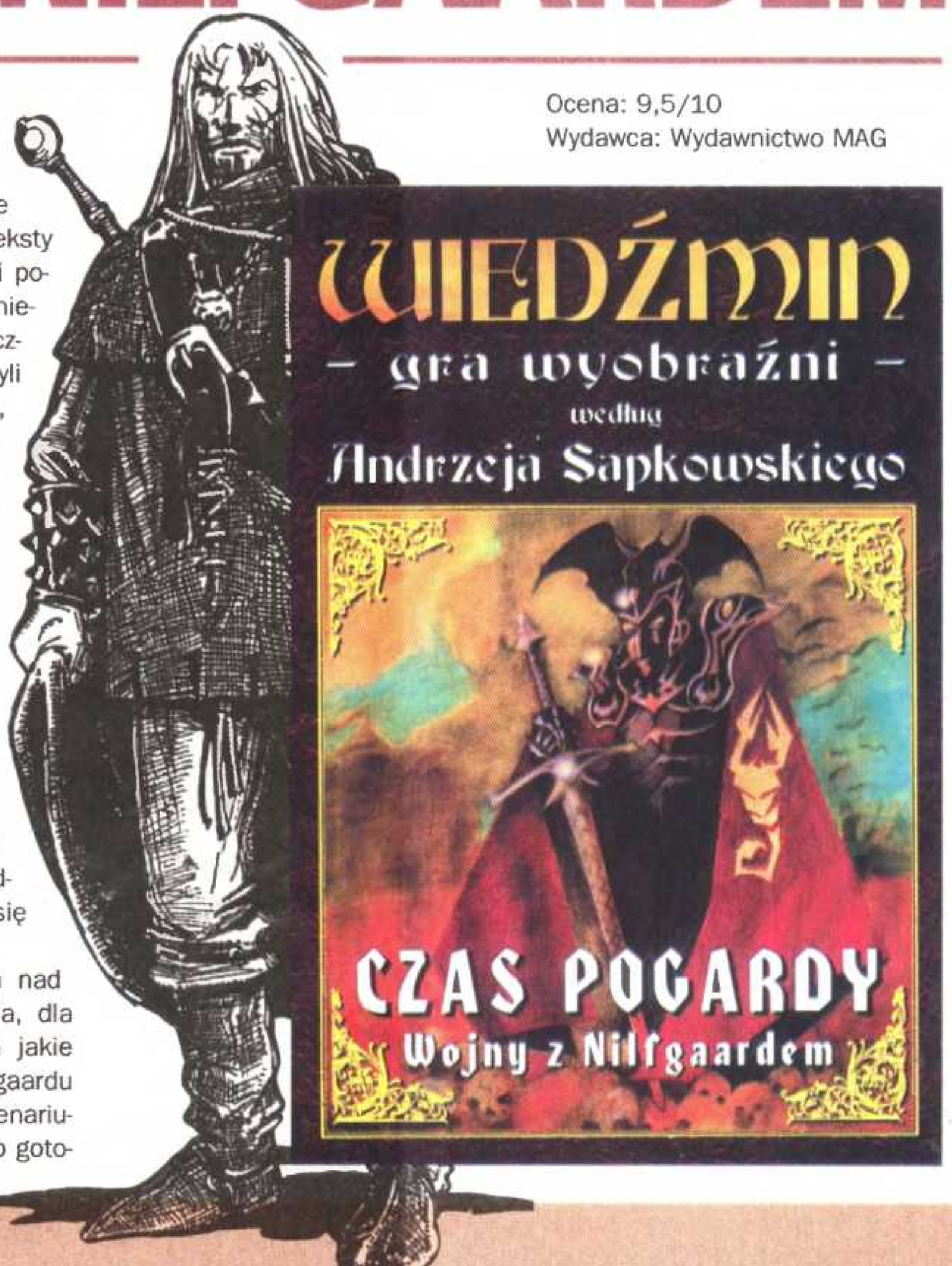
Ocena: 9,5/10
Wydawca: Wydawnictwo MAG

Kiedy niedawno recenzowałem nowy system Wydawnictwa MAG „Wiedźmin – Gra wyobraźni", wspomniałem, że moim zdaniem system ma wszelkie szanse ku temu by stać się jednym z czołowych na naszym rynku, jeśli przestanie być jedynie kolejnym zbiorem zasad do świata fantasy, a na rynek trafią dodatki poszerzające wizję Andrzeja Sapkowskiego w kwestii świata przezeń stworzonego. Jak się okazało, moje nadzieje ziściły się wyjątkowo szybko, bowiem już teraz trzymam w rękach podręcznik „Czas pogardy – Wojny z Nilfgaardem", który jest uosobieniem wszystkiego, czego mógłbym się spodziewać po pierwszym rozszerzeniu do „Wiedźmina".

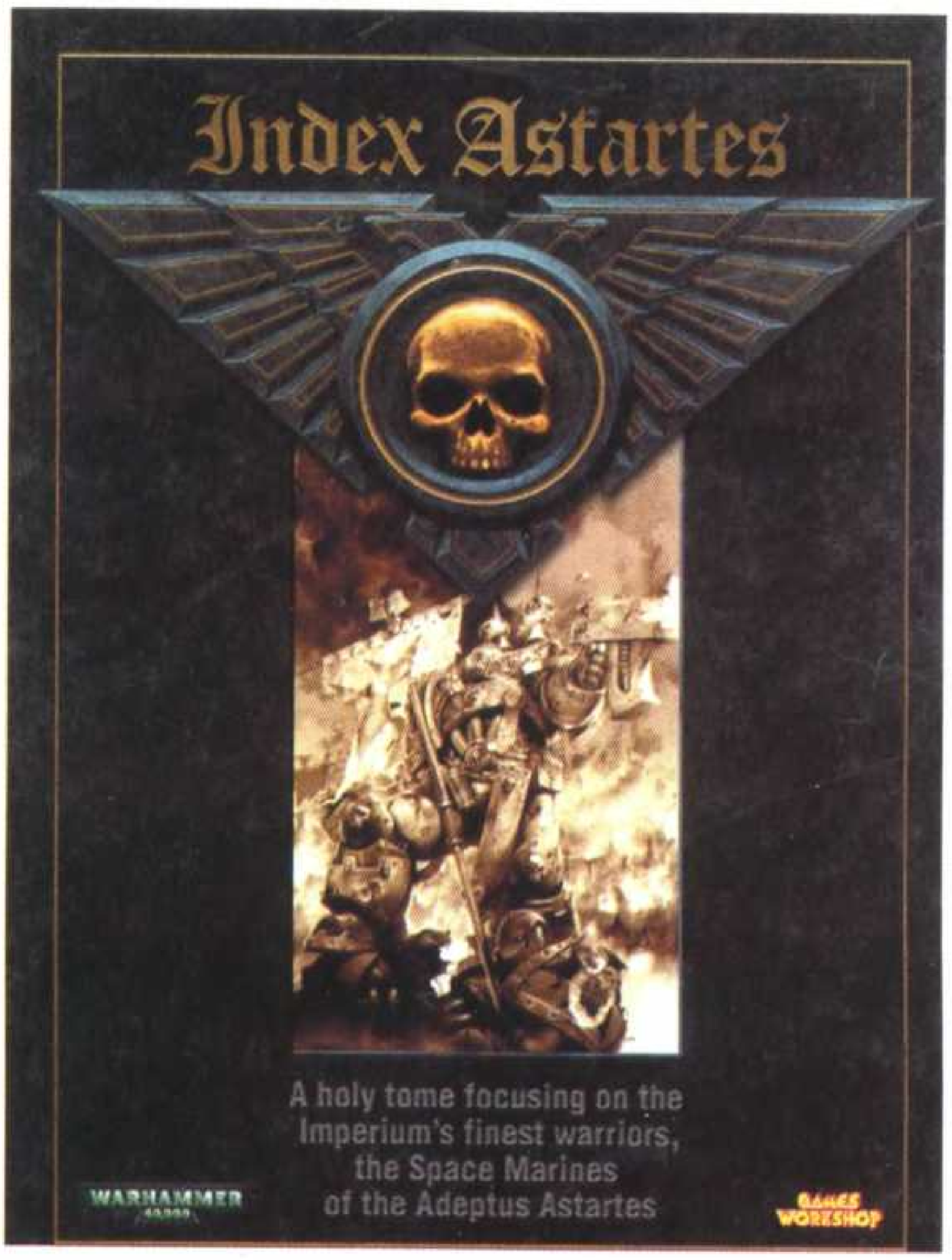
Rozszerzenie zostało podzielone na cztery główne sekcje. W pierwszej z nich, „Czas pogardy", znalazł się szczegółowy opis Cesarstwa Nilfgaardu, uwzględniający takie drobiazgi jak języki, ukształtowanie terenu, mieszkańcy, podział administracyjny, najważniejsze rody szlacheckie, życie codzienne, rozrywki, miasta i budowle, czy wreszcie armia. Dodatkowo w sekcji tej zamieszczono kalendarium

Następną w kolejce częścią „Czasu pogardy" jest rozdział poświęcony magii. Tu oto swoje miejsce znalazły rewelacyjne wprost teksty dotyczące Źródeł, czyli ludzi posiadających niespotykane i niebezpieczne zdolności magiczne, postaci „czujnych", czyli wiedźminowych psioników, czy eliksirów, które w podręczniku tym rozpracowano na części pierwsze. W rozdziale tym nie mogło też oczywiście zabraknąć nowych czarów i przedmiotów magicznych, choć liczba ich nie powala akurat na kolana. Dość ciekawie zaś przedstawia się sekcja poświęcona głównej religii Nilfgaardu i specjalnym modlitwom kapłanów spod jej wezwania, niemniej jednak tu również chciało by się poczytać troszkę więcej.

Ostatni rozdział, „Łuna nad Cintrą", to z kolei przygoda, dla której tłem są wydarzenia jakie zaszły podczas ataku Nilfgaardu na Cintrę. Skoro już o scenariuszach mowa, to oprócz tego goto-



INDEX ASTARTES



Bez wątpienia jednym z największych smaczków mrocznego świata „Warhammera 40.000" są legiony Space Marines. Owi tajemniczy, modyfikowani genetycznie wojownicy, zakuci w potężne zbroje są podwalinami wielkiego Imperium, stale toczącego boje w najbardziej niebezpiecznych zakątkach kosmosu. Wszystko co dotyczy Space Marines ukazało się niedawno nakładem Games Workshop zebrane w jednym tomie, zatytułowanym „Index Astartes". Po lekturze tego imponującego dzieła, mogę ze spokojnym sumieniem orzec, że jest to rzecz absolutnie niezbędna dla miłośników uniwersum „Warhammera 40.000".

Wiedza zebrana w „Index Astartes" to nie tyle zestawy nowych reguł i chapterów Marines (choć i takie elementy się pojawiają), ale przede wszystkim ciekawostki dotyczące owych legendarnych wojowników. Tak więc, można tu między innymi dowiedzieć się jak wygląda proces tworzenia przeciętnego Space Marine, przeczytać o poszczególnych implantach wszczepianych kandydatom do służby ku chwale Imperatora, czy wreszcie zapoznać się ze skomplikowanym procesem zatwierdzania nowych chapterów Marines. Przez cały podręcznik przewija się również historia kosmicznych wojowników, od momentu ich powstania, poprzez czasy herezji Horusa, aż po czasy najnowsze. Dodatkowo każdy chapter Space Marines potraktowano osobno i opisano wraz z historią, organizacją, cechami szczególnymi, okrzykiem bitewnym oraz doktryną prowadzenia walki. Czyta się to wszystko z wypiekami na twarzy, zaś po lekturze człowieka wręcz ręce swędzą, by kupić nowy zestaw figurek i rzucić wyzwanie jakiejś armii.

Artyści z Games Workshop jak zwykle stanęli na wysokości zadania. Oprócz tradycyjnie już powalających na kolana mrocznych szkiców i niesamowitych fotek, pojawiły się przy opisie każdego oddziału Space Marines również specjalne tabele. Korzystając z nich, gracze mogą dokładnie przypatrzeć się jakimi symbolami oznaczać swych wojowników, jakie kolory nakładać na zbroje, wreszcie też jakie znaki powinny znaleźć się na sztandarach niesionych do boju przez dzielnych Space Marines.

Na dobrą sprawę jedyną wadą „Index Astartes" jest to, że dodatek ten oprócz podstawki wymaga do użycia pewnych reguł, które również pojawiają się na jego kartach, również „Codex: Space Marine" lub, jeśli używasz wojowników Chaosu, „Codex: Chaos Space Marines". Niemniej jednak całość została opracowana na wyśrubowanym poziomie, osobiście zaś wręcz nie mogę doczekać się kolejnych części cyklu, gdyż, jak zapowiedział Andy Chambers (główny szef tego projektu i jeden z twórców zasad do najnowszej wersji „Warhammer 40K"), już wkrótce takowe mają trafić do sprzedaży. Jak dla mnie „Index Astartes" to strzał w dziesiątkę. ❐

Michał Nowakowski

Ocena: 9,5/10
Wydawca: Game Workshop

Z KRAJU

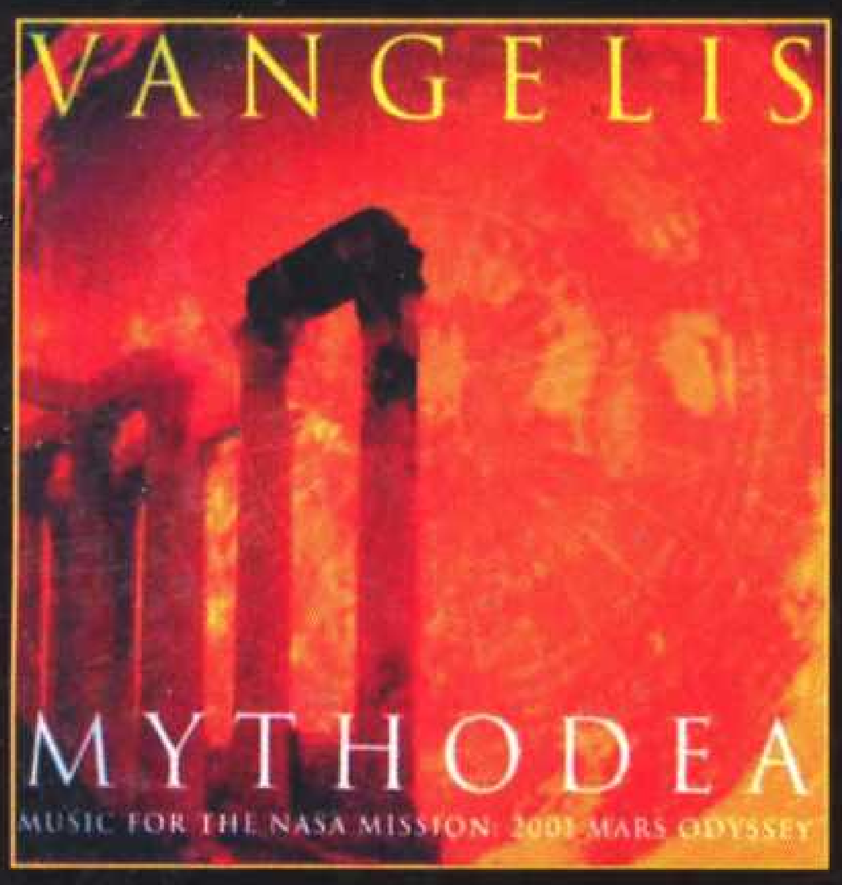
Jak dowiedzieliśmy się Wydawnictwo ISA przewiduje, że na przełomie marca i kwietnia bieżącego roku odbędzie się premiera polskiej wersji „Dungeons & Dragons – Adventure Game" (tytuł polski na razie nieznany), która będzie wprowadzeniem dla początkujących graczy RPG do fascynującego świata „D&D". Ponadto, już 23 stycznia, czyli jeszcze przed polską premierą Pool of Radiance 2, w księgarniach pojawi się książka oparta na motywach z tejże gry „Sadzawka blasku: Ruiny Myth Drannoru". Na koniec jeszcze informacja o tym, że ISA prawdopodobnie zdąży do sklepów z polską wersją karcianki firmy Decipher „Lord of the Rings" przed premierą tego filmu w naszym kraju.

ZE ŚWIATA

Z dniem pierwszego stycznia 2002 roku firma Decipher utraciła prawa do wydawania karcianki „Star Wars CCG". Licencję przejęło Wizards of the Coast, które zajmie się od nowa tworzeniem reguł (tym akurat zajmie się ojciec „Magic: The Gathering" Richard Garfield), wiadomo też na pewno, że nowe karciane „Gwiezdne wojny" również będą wykorzystywać kadry z filmów w charakterze ilustracji. Jak będzie wyglądać nowa gra? Tego nie wiadomo, pewnym jest zaś, że nowa wersja nie będzie kompatybilna z poprzednią. Z oficjalnego stwierdzenia szefa firmy Decipher, Warrena Hollanda, wynika, że cała sytuacja zaszła wbrew jego woli, wina zaś leży po stronie firmy LucasArts, która skuszona sukcesem karcianki „Pokemon" firmy Wizards of the Coast, uwierzyła, że zostanie on powtórzony przez tego samego wydawcę w przypadku ich marki. Podobno problemem nie były pieniądze, gdyż Decipher zaproponował za licencję sumę sześciokrotnie przebijającą tę, jaką musiał wydać na prawa do wydania gry opartej na „Epizodzie 1", co jednocześnie kilkakrotnie przewyższa podobno kwotę, jaką wydano na sfilmowanie oryginalnych „Gwiezdnych wojen" w latach 70-tych. Jestem pewien, że wszyscy, którzy władowali masę pieniędzy w zebranie pokaźnych kolekcji poprzedniej wersji „SW CCG", poczują się w tej sytuacji, delikatnie mówiąc, nieprzyjemnie. Gdzie tu bowiem troska o dotychczasowych klientów?

M.N.

MUZYKA



W kwietniu roku 2001 w kierunku Marsa wystartowała kolejna bezzałogowa sonda. Opisem tej ekspedycji oraz nadziei z nią związanych jest najnowsza płyta greckiego kompozytora tworzącego pod pseudonimem Vangelis, a zatytułowana „Mythodea".

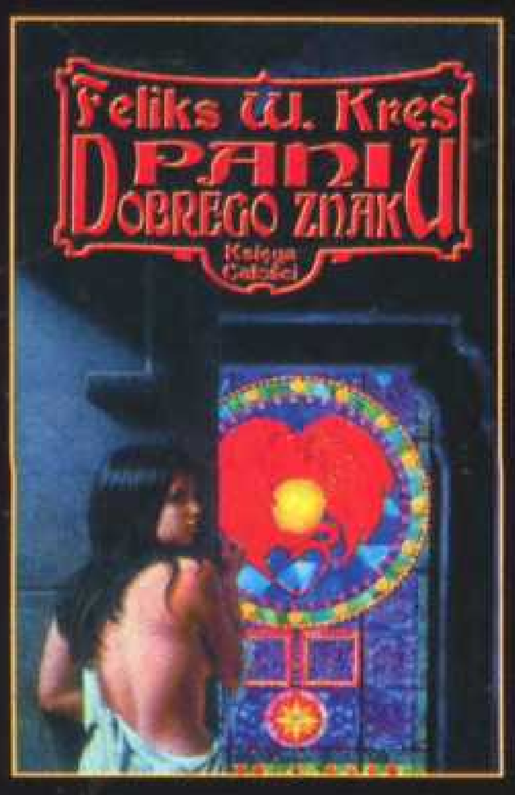
Płyta zawiera jedenaście utworów, z których dziesięć ma tytuł Movement (od 1 do 10). Mają one symbolizować kolejne fazy misji sondy kosmicznej, jednak może poza pierwszym (nie licząc wprowadzenia) nie przywodzą na myśl klimatów SF. Vangelis zdecydował się raczej na podróż w przeszłość, niż przyszłość, prezentując świat mitów greckich i rzymskich. Mars jest tu więc widziany oczami starożytnych, którzy widzieli w nim zapowiedź katastrof, ale również źródło fascynacji nieznanym. Tonacja albumu zdaje się to potwierdzać, a nienaganne aranżacje symfoniczne w wykonaniu londyńskiej orkiestry wspomaganej przez chór Greckiej Opery Narodowej rysują delikatny świat marzeń i wyobraźni.

„Mythodea" to płyta wysokiej klasy. Pomimo iż bez trudu można w niej odkryć wątki z „Blade Runnera" czy „1492: Wyprawa do raju", wyróżnia się ona nowymi elementami. Wynika z niej jasno, iż kompozytor chciał przekazać coś nowego, używając jednak środków dla siebie charakterystycznych. Oczywiście, powstaje pytanie, czy tak futurystyczny temat powinien być opisywany poprzez muzykę wyraźnie zawierającą elementy dramatu antycznego. Wydaje się jednak, że dobry twórca jest poznawany po tym, jak zaznacza swoją obecność, czyniąc wkład w opowiadaną historię. Vangelis zaś obecność swoją na płycie zaznaczył i w ten sposób po raz kolejny określił się jako twórca nietuzinkowy i poszukujący.

Piotr Bilski

„Mythodea", Vangelis,
Sony Music, 2001.

KSIĄŻKI



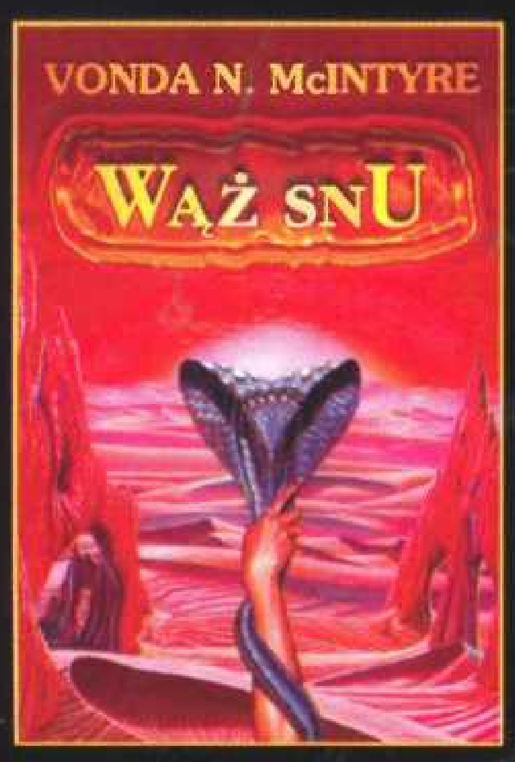
Feliks W. Kres od chwili wydania tomu „Prawo sępów" nie bez kozery zaliczany jest do ścisłej czołówki polskich pisarzy fantasy. Doskonała znajomość realiów średniowiecznej wojny, łącznie z wybitną wiedzą na temat ówczesnego uzbrojenia oraz taktyk stawiają go na pierwszym miejscu jeśli chodzi o kreowanie scen batalistycznych. I tym właśnie jest jego najnowsza powieść, „Pani Dobrego Znaku" – ogromnym, bo liczącym sporo ponad 700 stron opisem wojny, jaka wybucha w samym sercu imperium Armektu.

Oś opowieści stanowią perypetie władczyni księstwa Sey Aye, byłej niewolnicy, która znienacka dowiaduje się, iż jest wcieleniem prastarej bogini, zaś jej przeznaczenie to tron królestwa Dartanu, aktualnie znajdującego się pod okupacją Armektu. Wraz z wiernymi przyjaciółkami oraz dobrze przygotowaną armią szykuje szeroko zakrojoną kampanię, wymierzoną przeciwko cesarstwu.

Feliks W. Kres w typowym dla siebie pedantycznym stylu przez pół powieści układa klocki w wyrafinowaną wieżę składającą się z intryg, manewrów armii oraz przygód pierwszoplanowych postaci po to, aby przez pozostałą połowę relacjonować wojnę zarówno z planu poszczególnych bitew, jak i politycznych rozgrywek. Ogromna dbałość o detale, z logistyką włącznie sprawia, że czyta się „Panią Dobrego Znaku" jak książkę historyczną, opowiadającą prawdziwe zdarzenia – zwłaszcza, że występujące w niej postacie nie zostały bynajmiej potraktowane po macoszemu i żyją pełnią literackiej egzystencji. To ukoronowanie czterotomowej sagi „Księga Całości" stanowi bez dwóch zdań najciekawsze dotychczas wydarzenie w polskiej literaturze fantastycznej tego stulecia.

Michał J. Adamczak

„Pani dobrego znaku",
Feliks W. Kres,
Wydawnictwo MAG, Poznań 2001.



Wielka ekspansja kobiecej science-fiction, dająca się zauważyć począwszy od lat 60., zaowocowała pojawieniem się kilku znakomitych autorek opowiadań i powieści, które do klasycznych (męskich) wątków obecnych w fantastyce, wprowadziły zupełnie nową jakość. Wystarczy tu wspomnieć Ursulę K. LeGuin, Alice Sheldon, bardziej znaną jako James Tiptree jr., Pamelę Sargent czy Vondę McIntyre, autorkę otwarcie przyznającą się do uprawiania feministycznej SF.

„Wąż snu", wydana właśnie powieść McIntyre, powstała jako rozwinięcie jej znakomitego opowiadania (w swoim czasie wydrukowała je „Fantastyka") zatytułowanego „Z trawy, mgły i piasku". Za tę książkę McIntyre otrzymała dwie najbardziej prestiżowe nagrody, jakie mogą dostać autorzy SF – Hugo i Nebulę.

W świecie, który przywodzi na myśl Ziemię po wojnie nuklearnej, wiele chorób sieje spustoszenie. W specjalnym ośrodku kształcą się i przygotowują do niesienia pomocy kobiety-uzdrowicielki. Jedną z nich jest Wężyca – główna bohaterka powieści – szamanka, która podczas zabiegów leczniczych wykorzystuje węże. Trawa, Mgła i Piasek to zwierzęta niebezpieczne, które w obecności uzdrowicielki zmieniają się w skuteczne narzędzia terapii. Nie wszyscy jednak ten stan rzeczy akceptują, o czym Wężyca przekonuje się lecząc z nowotworu małego chłopca. Trawa – wąż snu – zostaje zabity w skutek zabobonnego lęku krewnych dziecka. To zdarzenie każe Wężycy wyruszyć w daleką drogę na poszukiwanie nowego węża snu. Jak się jednak okaże, węże te nie pochodzą z Ziemi, w niewielu ocalałych miastach można spotkać istoty pozaziemskie, a Wężycy, w jej podróży będzie zagrażać wiele niebezpieczeństw, m.in. uzależniony od jadu węża szaleniec.

„Wąż snu" Vondy McIntyre to książka o świecie mocnych kobiet, które potrafią dawać sobie radę w najbardziej ekstremalnych warunkach. Sprawnie napisana powieść, z pewnością godna polecenia.

Wojciech M. Chudziński

„Wąż snu",
Vonda N. McIntyre,
tłum. Lesław Haliński,
Zysk i S-ka, Poznań 2001.

MUMIA

KONKURS

„Mumia" i jej kontynuacja, „Mumia powraca", cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem w kinach, na kasetach wideo i płytach DVD. 21 stycznia pojawiła się specjalna edycja obydwu filmów, wydana w ekskluzywnym zestawie zawierającym 4 płyty. Oprócz filmów edycja ta zawiera dwa dyski z materiałami bonusowymi, na których znaleźć można m. in. ciekawostki dotyczące realizacji, obszerne wywiady i komentarze, informacje o starożytnym Egipcie, czy tajniki efektów specjalnych. W zestawie tym „Mumia" pojawi się w reedycji wzbogacona o dźwięk w systemie DTS. Warto także dodać, iż poza ekskluzywnym wydaniem, można będzie też zaopatrzyć się w osobne wydania obydwu filmów – i to zarówno w wersji jedno-, jak i dwupłytowej.

Z okazji tej premiery zapraszamy wszystkich miłośników „Mumii", i nie tylko ich, do wzięcia udziału w naszym konkursie. Wystarczy odpowiedzieć na 3 pytania:

1. Jakie imię nosił kapłan, którego mumia została ożywiona w obydwu częściach filmu?
2. Jak nazywa się odtwórca głównej roli męskiej, grający postać poszukiwacza-awanturnika?
3. Od imienia jakiego króla nosi nazwę największy kompleks piramid egipskich?

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z załączonym kuponem konkursowym, należy wysyłać na adres redakcji (patrz: strona 128) do dnia 25 lutego 2002 r. Wśród uczestników rozlosujemy cenne nagrody – egzemplarze przebojów Stephena Sommersa.

DVD

DOTYK PRZEZNACZENIA

Najnowszy thriller Sama Raimi („Armia ciemności") to osadzona w klimacie południa USA opowieść o młodej kobiecie, której dar jasnowidzenia przysparza więcej kłopotów niż daje pożytku. Jej udział w sprawie o morderstwo burzy spokój mieszkańców małego miasteczka. W filmie Raimi zrezygnował z efektów specjalnych na rzecz napięcia, które otrzymał dzięki scenariuszowi odsłaniającemu etapami intrygę i rzetelnej grze aktorów (same gwiazdy, jak C. Blanchett, K. Reeves czy H. Swank). Na DVD, dzięki dobrej jakości dźwięku i obrazu, film tylko zyskuje. W dodatkach można znaleźć materiały o realizacji, wywiady oraz zwiastun i filmografie aktorów.

15 MINUT

To kolejny film, w którym sensacyjna intryga jest tłem do przedstawienia fenomenu popularności i wpływu mediów na jej kreowanie. W „15 minutach" policjant i strażak ścigają dwóch kryminalistów, którzy nagrywają swoje zbrodnie z myślą o późniejszej sprzedaży taśmy mediom. Efektem niezłego scenariusza jest trzymający w napięciu interesujący thriller ze świetnymi kreacjami gwiazd (Robert De Niro i Edward Burns) i zdolnych aktorów z Europy Wschodniej. Na DVD, poza dobrej jakości obrazem i dźwiękiem, otrzymaliśmy ponadto spory zestaw dodatków (ponad 70 minut), w tym m. in. filmy o realizacji, komentarz reżysera oraz sceny niewykorzystane i próbne zdjęcia.

OBŁĘDNY RYCERZ

Brian Helgland, scenarzysta „Tajemnic LA" i twórca „Godziny zemsty", zaskakuje tym filmem. Osadzona w średniowieczu historia ambitnego giermka, który za wszelką cenę chce stać się mistrzem turniejów rycerskich, została bowiem zrealizowana w dość nowatorskiej formie (np. meksykańska fala wśród widzów!). Do tego sporo dobrego rocka i lekkiego humoru. Po dodaniu znakomicie nakręconych scen potykających się rycerzy i całkiem poprawnej gry aktorów, otrzymaliśmy zgrabną komedię przygodową. Na DVD „Obłędny rycerz" to idealny obraz i dźwięk (wspaniale dobrana ścieżka dźwiękowa) oraz kilka dodatków, w tym niewykorzystane sceny i komentarze twórców.

KUPON KONKURSOWY „MUMIA"

SYSTEM

Z ostatniej chwili...

Rok 2001 był najgorszym dla tak zwanych „dotcomów", czyli firm próbujących czerpać zyski z internetu. Upadło ich ponad 537 (w roku 2000 „tylko" 225). Dwie trzecie upadłych firm to portale oraz internetowe sklepy. Lepiej radziły sobie firmy zajmujące się dostarczaniem wiadomości oraz rozrywką i nastawione na zyski nie z indywidualnych użytkowników, lecz z firm. Najgorsze jednak jest już chyba za branżą internetową. Pod koniec roku zanotowano znacznie mniej bankructw niż w końcówce roku 2000. Także sezon świąteczny określany jest jako bardzo udany dla internetowych sklepów.

Kości pamięci niestety ciągle drożeją. W grudniu firmy Samsung Electronics oraz Hynix Semiconductor po raz drugi podniosły ceny pamięci DRAM. Układy zdrożały o 10-20 %. Podwyżka została wynegocjowana z największymi odbiorcami chipów – między innymi firmą IBM, Dell oraz Compaq.

To nie koniec złych wieści. Droższe będą także płytki CD-R/RW. Od 19 grudnia 2001 w Unii Europejskiej obowiązują przepisy zapobiegające sztucznemu zaniżaniu cen przez tajwańskich producentów nośników CD-R/RW. Zgodnie z tymi przepisami firmy (między innymi Ritek i Prodisc), które zgodzą się współpracować z władzami Unii zapłacą 18-procentowy „haracz" od wartości sprzedanych płytek, pozostałe zaś zapłacą aż 39,5 %.

Chińczycy też potrafią. Lu Zhengbin – chiński naukowiec skonstruował napęd dyskietek (o wdzięcznej nazwie Only Disk – Jedyny Dysk) o pojemności 800 razy większej niż standardowa dyskietka 3,5 cala. Dodatkowo urządzenie zapisuje i odczytuje dane prawie 300 razy szybciej niż typowy napęd, a pojedynczy nośnik wytrzymuje około miliona operacji zapisu.

PRZENOŚNE JABŁKO

Handheld od Apple

www.spymac.com

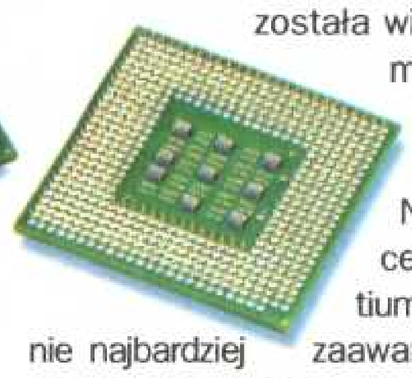
Internetowy serwis SpyMac (www.spymac.com) poinformował, że podczas Macworld Expo 2002 Apple zaprezentuje przenośny komputerek (handheld) Apple iWalk. Apple jest jednym z pionierów tego typu urządzeń. Wiele lat temu zadebiutowało przenośnym komputerkiem Newton. Jednak ówczesna technologia nie pozwalała na zbytnią miniaturyzację urządzenia. Nowy komputerek Apple ma być wyposażony w kolorowy wyświetlacz LCD o rozdzielczości 512x256 punktów, od 128 do 256 MB pamięci oraz wbudowany modem 56 kbps. Nie wiadomo, czy iWalk ma szansę stać się przebojem. Nie ma nawet pewności, czy iWalk naprawdę zostanie pokazany. W październiku 2001 SpyMac szeroko reklamował przenośny odtwarzacz MP3 – Apple iPod, który nigdy nie trafił do sprzedaży.

NOWE PENTIUM 4

Pentium 4 z zegarem 2 i 2,2 GHz

www.intel.com

Siódmego stycznia Intel oficjalnie zaprezentował dwie nowe wersje procesora Pentium 4 – z zegarem 2 oraz 2,2 GHz. Układy powstały z wykorzystaniem rdzenia Northwood wykonanym w technologii 0,13 mikrona. Powoduje to niższe zużycie energii oraz mniejsze wydzielanie ciepła przez procesor. Nowa technologia to także niższa cena układów, gdyż na wyprodukowanie nowych Pentium potrzeba struktury krzemowej o powierzchni 116 milimetrów kwadratowych (poprzednio stosowana technologia 0,18 mikrona wymagała 214 mm²). W rdzeniu Northwood powiększona została wielkość pamięci cache – z 256 do 512 kB. Nowe procesory Pentium 4 są obecnie najbardziej zaawansowanymi technologicznie procesorami na świecie. Jednak już na pierwszy kwartał 2002 roku AMD zapowiada układ Athlon Thoroughbred, także wykonany w technologii 0,13 mikrona.



NOWY LCD NECA

15" monitor LCD

www.nec.com.pl

Do polskich sklepów trafił najnowszy model ciekłokrystalicznego monitora – NEC MultiSync LCD1550V. Urządzenie charakteryzuje się ekranem o przekątnej 15 cali (wymiary aktywnej powierzchni ekranu wynoszą 304 x 230 mm) wykonanym w technologii LCD Active Matrix z szerokim kątem widzenia (120 stopni w poziomie i 90 stopni w pionie). Jasność 200 cd/m2 i kontrast 300:1 zapewniają doskonałą jakość nawet najdrobniejszych detali, prezentowanych na ekranie monitora. Optymalna rozdzielczość pracy to 1024 x 768 pikseli przy odświeżaniu 75 Hz. Dzięki zastosowaniu nowych rozwiązań technologicznych, producentowi udało się znacznie zwęzić krawędzie obudowy ekranu – MultiSync LCD1550V wyglądem przypomina droższe, 18-calowe modele NEC. Wąska krawędź ekranu to również możliwość stosowania urządzenia w aplikacjach wielomonitorowych – np. przy roboczych stacjach graficznych, gdzie z kilku monitorów buduje się jeden ekran. Monitor ma niewielkie gabaryty – jego wymiary to 345 x 352 x 164 mm, waga – zaledwie 3,8 kg. Osoby, którym zależy na atrakcyjnym wyglądzie monitora może zainteresować informacja, że NEC MultiSync LCD1550V dostępny będzie również w wersji „Black", wyposażonej w czarną obudowę. Sugerowana cena detaliczna netto urządzenia to 1950 zł.

CELERON 1,3 GHZ

Nowy procesor Intela

www.intel.com

Także na rynku tanich procesorów Intel nie próżnuje. Obok premiery Pentium 4 z zegarem 2 oraz 2,2 GHz, zaprezentował procesor Celeron pracujący z częstotliwością zegara 1,3 GHz (do tej pory najszybszy Celeron taktowany był zegarem 1,2 GHz). Nowy układ wykonany jest w technologii 0,13 mikrona, identycznej jak najnowsze Pentium 4. Celeron 1,3 GHz współpracuje ze stumegahercową magistralą danych FSB (Front Side Bus) i sprzedawany jest w cenie 118 dolarów (przy zakupie 1000 egzemplarzy).

NAGRYWANIE 36X

Najszybsza nagrywarka świata

www.cyberdriveusa.com

Na początku tego roku firma CyberDrive zamierza rozpocząć sprzedaż nagrywarek mogących wypalać płyty CDR z prędkością 32x, a nawet 36x. Pierwszy, wolniejszy model oznaczony jest symbolem CD-W058D, natomiast ultraszybka nagrywarka mogąca zapisywać płytki z prędkością 36x to CD-W068D. Obydwa modele potrafią czytać dane z płytek z prędkością 48x i wyposażone są w interfejs IDE oraz bufor o rozmiarze 2 MB. Przed zniszczeniem płytek podczas nagrywania zabezpiecza technologia Exac-Link firmy Oak Technology.

LINUX ZDYMISJONOWANY

Królestwo na NT

www.royal.gov.uk

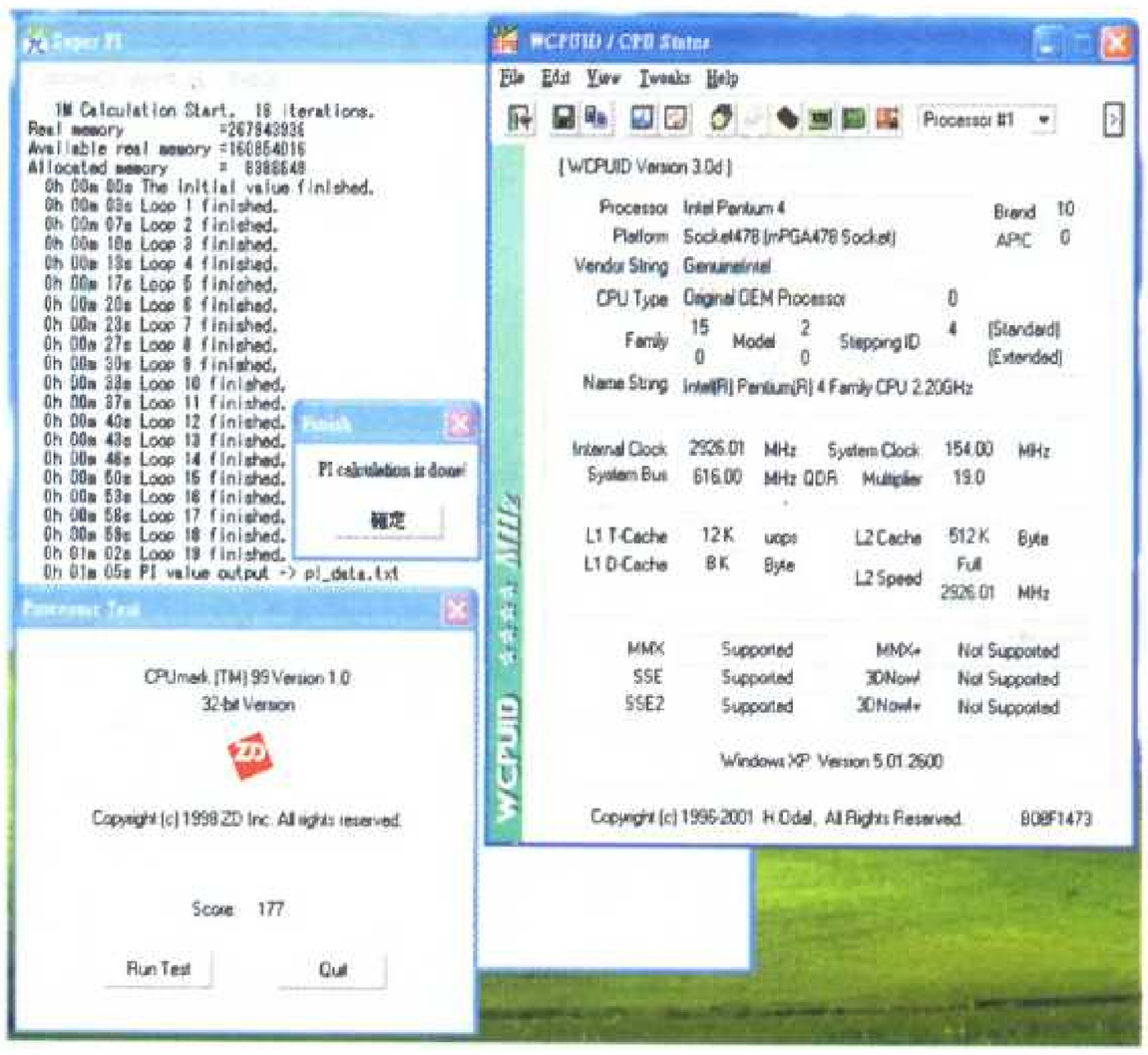
Przez dwa lata oficjalna strona internetowa brytyjskiej rodziny królewskiej – www.royal.gov.uk – utrzymywana była na serwerach Dell korzystających z systemu operacyjnego Linux i serwera WWW Apache. Wcześniej, od 1999 roku korzystała z serwerów SUN i systemu Unix Solaris. Na początku roku 2002 zmieniono jednak dostawcę usług, a wraz z nim system operacyjny. Nowym „królewskim" standardem jest Microsoft Internet Information Server. Ciekawe jak na to zareagują poddani Jej Królewskiej Mości.

DO GRANIC MOŻLIWOŚCI

Pentium 4 podkręcony do 3 GHz

www.pcworkbench.com

W internetowym serwisie OC Workbench opublikowano screen z programu CPUMark pokazujący udaną próbę podkręcenia procesora Pentium 4 2,2 GHz aż do 3 GHz. Choć raczej nikomu tego nie polecamy to widać, że praca z tą częstotliwością jest technicznie możliwa już na obecnie produkowanych procesorach. Intel zapowiada 3-gigahercową wersję Pentium 4 dopiero na koniec roku i można się spodziewać, że w kolejnych modelach P4 wprowadzone zostaną blokady uniemożliwiające podkręcanie.



30 GB NA KRĄŻKU

Pojemniejsze płyty

www.toshiba.com

Firma Toshiba opracowała urządzenie wykorzystujące optyczne nośniki pamięci o pojemności 30 GB. To ponad sześć razy więcej niż w przypadku stosowanych obecnie płyt DVD. Co ciekawe tak ogromną ilość danych upchnięto na dysku o strukturze jednowarstwowej. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu niebleskiego lasera (krótsza długość fali pozwala na większe upakowanie bitów na nośniku). Na razie jednak projekt Toshiby znajduje się jednak w fazie laboratoryjnej i trudno przewidzieć, kiedy technologia znajdzie zastosowanie komercyjne. Nad nowymi nośnikami optycznymi pracują także Sony, Matsushita i LG Electronics. Niestety wszystkie te firmy działają na własny rachunek. Wygląda więc na to, że za kilka lat czeka nas kolejny zamęt związany z wielością formatów zapisu – podobny, jaki obecnie ma miejsce w wypadku płyt DVD.

NAJSZYBSZY ATHLON

Athlon XP 2000+

www.amd.com

Siódmego stycznia, równolegle z premierą nowych Pentium 4, odbyła się oficjalna prezentacja najnowszego procesora ze stajni AMD – Athlona XP 2000+. Układ o oznaczeniu 2000+ w rzeczywistości taktowany jest zegarem 1,67 GHz (AMD stosuje od niedawna system oznaczeń określający wydajność procesora poprzez porównanie go do układów Intel P4 – symbol 2000+ oznacza, że układ działa z wydajnością równą procesorowi P4 taktowanemu zegarem 2 GHz). Nowy Athlon wykonany jest w technologii 0,18 mikrona a więc starszej generacji, w porównaniu do Pentium 4 z zegarem 2 i 2,2 GHz. Chipy wyposażone są w 256 kB pamięci cache i współpracują z magistralą FSB pracującą z zegarem 256 MHz.

BŁĘDY W VIA

Chipset VIA

www.via.com.tw

Okazuje się, że jedne z nowszych chipsetów płyt głównych produkcji VIA Technologies – P4X266A – zawierają błąd powodujący spowolnienie transferu danych z dysków twardych. Porównanie płyt na chipsecie Intela (i845) i wspomnianego VIA wyraźnie wykazuje, że te drugie układy są prawie 30% wolniejsze przy testach transmisji z twardych dysków (co najwyraźniej widać w przypadku macierzy dyskowych RAID). Teoretyczna wydajność sterowników UltraATA/133 to 133 MB/s. Płyty oparte na chipsetach innych producentów niż VIA osiągają średnio 95-117 MB/s. Natomiast płyta z układami VIA jedynie 63-78 MB/s. Niższy transfer spowodowany jest przerywaniem przez układy VIA transferu bloku danych z twardego dysku na mikronowe części sekundy, co jak się okazuje powoduje znaczne spowolnienie transmisji. Firma VIA potwierdziła istnienie błędu i poinformowała o rozpoczęciu prac nad jego usunięciem.

OSOBISTY SCALAK

Podskórny układ scalony

www.adsx.com

Firma Applied Digital Solutions zaprezentowała pierwszy układ scalony przeznaczony do znakowania... ludzi. Chip o nazwie VeriChip ma rozmiary 12 x 2,1 mm i wszczepia się go pod skórę, dzięki czemu „nosiciel" nie może jej zgubić. W pobliżu odpowiedniego odbiornika układ wysyła zapisane w swojej pamięci informacje, obecnie około 6 wierszy tekstu. W przyszłości nowe wersje VeriChip będą w stanie także emitować sygnał radiowy, umożliwiający zlokalizowanie ich właściciela. Jak informuje producent, celem opracowania układu było usprawnienie pracy lekarzy, którzy dzięki niemu nie mogliby już pomylić kart chorobowych bądź też nieprawidłowo ich odczytać. Można jednak łatwo sobie wyobrazić mniej humanitarne wykorzystanie urządzenia. Można na przykład za jego pomocą prowadzić poszukiwania przestępców czy też śledzić podejrzanych. Pierwsze testy VeriChipa zostaną przeprowadzone na terenie Europy i Ameryki Południowej. Producent podpisał już wstępne umowy, na podstawie których VeriChip będzie między innymi instalowany wraz z rozrusznikami serca.

NOWY PROCESOR C3

Odległy potomek Cyrixa

www.via.com.tw

Na brak nowych procesorów nie można narzekać. VIA Technologies wprowadziła do sprzedaży procesor C3 Ezra (wywodzący się jeszcze z rodziny procesorów Cyrix) taktowany zegarem 933 MHz. Energooszczędny układ wyprodukowany w technologii 0,13 mikrona jest zgodny ze standardem Socket 370. Posiada 128 KB pamięci cache pierwszego poziomu i 64 KB cache drugiego poziomu oraz szynę FSB 100/133 MHz. Obsługuje multimedialne instrukcje MMX oraz 3Dnow! Układ trafi do notebooków i tanich komputerów biurkowych.

RADEON 3

Nowy chipset ATI

www.ati.com

ATI w tajemnicy pracuje nad nowym procesorem graficznym – ATI R300 (nazywanym także Radeonem 3). Według serwisu X-Bit Labs pierwsze egzemplarze R300 rozesłane zostaną do producentów kart graficznych na przełomie stycznia i lutego 2002. Nowy chip ma być wykonany w technologii 0,15 mikrona i wyposażony w 8 potoków renderujących, z czego każdy ma posiadać aż trzy teksturujące. Oprócz tego w strukturze układu mają być zawarte cztery jednostki przetwarzania współrzędnych wierzchołków (Vertex Shader) – nVidia GeForce 4 ma mieć tylko dwie takie jednostki. ATI R300 taktowany ma być zegarem rdzenia 350 MHz.

GEFORCE 4 JUŻ BLISKO

Premiera nowego chipsetu nVidii

www.nvidia.com

Na 5. lutego 2002 firma nVidia zapowiedziała oficjalną premierę nowego układu graficznego – GeForce 4 (znanego wcześniej pod nazwą kodową NV25 i, w okrojonej wersji, NV17). Szczegółowe dane techniczne zostaną opublikowane dopiero w dniu prezentacji już teraz jednak wiadomo co nieco o nowym układzie. Oprócz wyższych częstotliwości taktowania i dodaniu drugiej jednostki przetwarzania wierzchołków (tzw. Vertex Shader) w nowych kościach nie ma żadnych znaczących zmian w porównaniu do GeForce 3. Dodatkowy Vertex Shader pojawił się już w układach stosowanych w konsoli X-Box (za układ grafiki w tej konsoli jest właśnie odpowiedzialna nVidia), naturalnym więc jest, że GF4 będzie w niego także wyposażony. Dodatkowo nowe układy zostaną wyposażone w blok dekodujący strumienie MPEG-2 (DVD), a także podwójny przetwornik obrazu, pracujący z częstotliwością 350 MHz. Najprawdopodobniej na rynek trafi pięć wersji wspomnianych procesorów – GeForce 4 Ti 1000, Ti500, MX460, 440 i 420. Najszybszy model 1000 otrzyma 128 MB pamięci DDR SDRAM pracującej z częstotliwością 700 MHz, 300-megahercowy rdzeń oraz interfejs AGP 8x. Z kolei najtańsza i najwolniejsza wersja MX420 dysponować będzie 64 MB pamięci SDR (166 MHz) i rdzeniem pracującym z zegarem 250 MHz.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

GIANTS BY VANION

Strona o grze „Giants". Znajdziesz na niej opisy uzbrojenia, postaci, tipsy i pliki. Jeśli nie będziesz mógł sobie poradzić z grą koniecznie zajrzyj do sekcji porad, gdzie znajdziesz pełny opis przejścia. Serwis pod względem graficznym nie jest imponujący, nadrabia to swoją zawartością.

http://vanionkhalad.w.interia.pl/

WINDOWS EXPERIENCE VORTAL

Jeszcze jedna strona, na której dowiedzieć się możesz wielu ciekawych rzeczy o najnowszym systemie operacyjnym Windows XP. Znajdziesz na niej nowinki związane z XP oraz ściągniesz mnóstwo poprawek i sterowników. Są także informacje o nowo wydanych sterownikach do różnych urządzeń.

http://xpvortal.prv.pl//

NIETYPOWE STEROWNIKI

Jeśli masz problem ze znalezieniem sterowników do mniej typowych kart graficznych, koniecznie zajrzyj na stronę Savage News. Znajdują się tam niemal wszystkie wersje sterowników, jakie zostały wydane do kart 3D Labs, 3Dfx, ATi, Intel, Matrox, nVIDIA, PowerVR, Rendition, S3 Graphics, SiS oraz Trident.

http://www.savagenews.com/drivers/drivers.html

PROCESORY ROKU 2002

Technologiczny wyścig zbrojeń

toomek

Początek roku sprzyja rozmyślaniom na temat tego, co czeka nas w ciągu najbliższych 12 miesięcy. Pomimo ogromnego rozwoju kart graficznych, procesory główne nadal mają bardzo decydujące znaczenie w zakresie ogólnej wydajności systemu komputerowego. Nic więc dziwnego, że przede wszystkim właśnie na nich skupia się uwaga użytkowników. Zdominowanie rynku przez firmy Intel i AMD powinno zaprowadzić porządek w stosunku do bałaganu panującego jeszcze kilka lat temu, kiedy to producentów walczących o swoje miejsce na rynku było znacznie więcej. Tymczasem stało się inaczej. Za sprawą szybko udoskonalanej technologii wytwarzania doszło do sytuacji, w której dwie lub trzy generacje tego samego procesora znajdują się równocześnie w sprzedaży. Spróbujmy zatem rzucić okiem na obecny stan rynku i na najbliższą przyszłość.

Pod koniec 2001 roku najszybszymi układami dostępnymi na rynku były: Intel Pentium 4 2 GHz (rdzeń Willamette, technologia 0.18 mikrona, 256 KB pamięci podręcznej L2, FSB 400 MHz, złącze Socket 478 lub 423), Pentium 3 1.2 GHz (rdzeń Tualatin, technologia 0.13 mikrona, 256 KB pamięci podręcznej L2, FSB 133 MHz, złącze Socket 370), Intel Celeron 1.2 GHz (rdzeń Tualatin, technologia 0.13 mikrona, 256 KB pamięci podręcznej L2, FSB 100 MHz, złącze Socket 370), AMD Athlon XP 1900+ (rdzeń Palomino, technologia 0.18 mikrona, 256 KB pamięci podręcznej L2, FSB 266 MHz, złącze Socket 462) i Duron 1.2 GHz (rdzeń Morgan, technologia 0.18 mikrona, ze względu na specyficzne funkcjonowanie pamięci podręcznej w układach Duron podaje się jedynie jej ogólną wielkość – 192 KB, FSB 200 MHz, złacze Socket 462).

Równocześnie na rynku można było kupić niektóre z wcześniejszych modeli procesorów, takich jak Intel Celeron 2 wykonany w technologii 0.18 mikrona z 128 KB pamięci L2 (rdzeń Coppermine, wersje z FSB 66 i 100 MHz) i Intel Pentium 3 w technologii 0.18 mikrona z 256 KB pamięci L2 (rdzeń Coppermine, wersje z FSB 100 i 133 MHz). Do tego należy jeszcze dodać spore zamieszanie wprowadzane przez producentów płyt głównych, którzy prześcigają się we wszelkiego typu nowinkach technicznych dotyczących m.in. rodzaju i ilości obsługiwanej pamięci RAM, aby uzyskać obraz całkowitej utraty kontroli nad tym, co ostatecznie zostanie umieszczone przez sprzedawcę pod obudową komputera.

W zeszłym roku swoją cegiełkę do chaosu ogarniającego rynek procesorów dorzuciła również firma AMD, która wprowadziła dość dziwne oznaczenia dla swoich nowych procesorów z rodziny Athlon. Przykładowo: procesor oznaczony jako Athlon XP 1500+ taktowany jest z szybkością 1330 MHz, a Athlon XP 1900+ dysponuje 1600 MHz zegarem. Zabieg ten ma tylko i wyłączenie znaczenie marketingowe i związany jest z „wojną megahercową" wypowiedzianą przez Intela. Otóż ten ostatni po porażce w wyścigu o przekroczenie 1 GHz zrewanżował się wprowadzając na rynek pierwszy procesor 2 GHz, równocześnie oferując modele 1.6, 1.7 i 1.9 GHz. Ze względu na to, że znaczna część użytkownikow kieruje się przy wyborze procesora jego nominalnym taktowaniem, firma AMD przeliczyła wydajności swoich układów w stosunku do Intela i na tej podstawie zmieniała oznaczenia. Inaczej mówiąc specjalisci z AMD uznali, że ich procesory odpowiadają pod względem wydajności procesorom konkurencji ze znacznie szybszymi zegarami. Jak życie dowiodło, wiele osób uwierzyło w to zapewnienie, skądinąd niewiele odbiegające od rzeczywistości, gdyż w większości testów układy AMD górują wydajnościowo nad odpowiednimi modelami ze stajni Intela.

Zgodnie z oczekiwaniami początek roku 2002 przyniósł premiery nowych modeli procesorów. Ze strony Intela są to układy Pentium 4 wykonane w technologi 0.13 mikrona z nowym jądrem Northwood, taktowane zegarami 2 i 2.2 GHz oraz z dwukrotnie zwiększoną pamięcią podręczną L2 (obecnie 512 KB). W odpowiedzi AMD wprowadził Athlona XP 2000+ (1.67 GHz) wykonanego nadal w technologii 0.18 mikrona i ze starym rdzeniem Palomino. W tej sytuacji nowe Pentium 4 wydają się być bardziej znaczącą premierą niż Athlon XP 2000+ a co za tym idzie początek roku będzie najwyraźniej należał do firmy Intel. Co nas czeka dalej? Jeszcze w pierwszym kwartale 2002 roku AMD zamierza wprowadzić Athlony XP z nowym rdzeniem o nazwie Thoroughbred wykonanym w technologii 0.13 mikrona i taktowanym 1.67 GHz. Procesor ten stanowi odpowiednik Athlona XP 2000+ i będzie różnił się od niego co najwyżej mniejszym wydzielaniem ciepła. Dopiero w drugim kwartale planowane jest wprowadzenie Athlona XP 2200+ o częstotliwości taktowania 1,8 GHz, co będzie stanowiło istotną nowość w tej rodzinie. Nieco ciekawiej zapowiada się przyszłość Duronów, gdzie nastąpi przejście na rdzeń Appaloosa w technologii 0.13 mikronów. Nowe Durony będą taktowane zegarami 1.3 i 1.4 GHz, dzięki czemu od razu nastąpi zauważalny wzrost wydajności w stosunku do modeli wyposażonych w rdzeń Morgan. Wszystko wszelako wskazuje na to, że procesory z rdzeniem Appaloosa wejdą do produkcji dopiero w drugiej połowie roku. Intel jest w lepszej sytuacji, gdyż po przejściu w Celeronach i Pentium 4 na rdzeń Tualatin, spokojnie zamierza podkręcać taktowanie procesorów w taki sposób, aby być zawsze o krok przed konkurencją.

Patrząc na zawirowania rynku procesorów głównych w roku 2001 można przypuszczać, że i tak większość przedstawionych przez producentów planów zostanie zmieniona. Miejmy jedynie nadzieję, że podobnie jak w zeszłym roku, nastąpi to z korzyścią dla użytkowników. ❐

CREATIVE PC-CAM 300

Internetowe widzenie

Arkadiusz Matczyński

CREATIVE PC-CAM 300	
producent	Tecnology Innovation
polski dystrybutor	CREATIVE LABS SP. Z O.O.
adres	ul. Bzowa 21 02-708 Warszawa http://www.creative.pl
cena	600 zł

We wrześniu 2001 roku firma **Creative** wprowadziła do swojej oferty nową kamerę internetową do PC. Bazując na sukcesie poprzednich dwóch generacji kamer **Creative**, w tym kamery ***WebCam Go Plus***, nowa kamera **PC-CAM 300** oferuje dodatkowe możliwości, zaawansowaną konstrukcję układu optycznego i jeszcze wyższy poziom elastyczności.

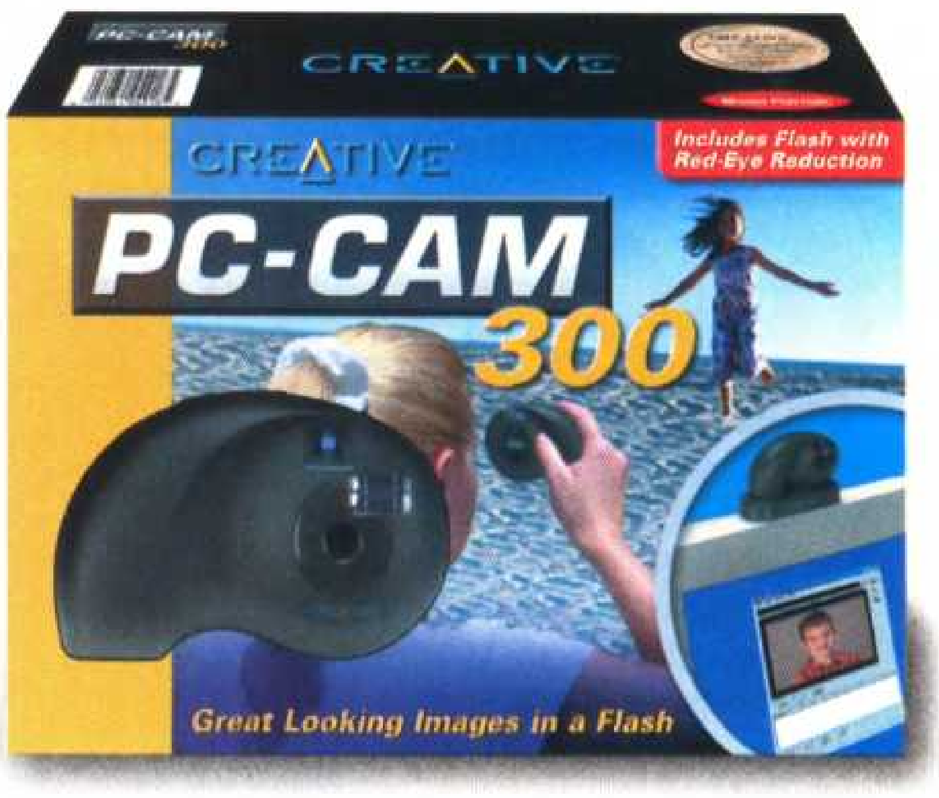
Konstrukcja **PC-CAM 300** wykorzystuje cyfrowe możliwości systemu. Potrafi zarejestrować cyfrowo fotografię i filmy – gdy jest podłączona do komputera oraz cyfrowe fotografie – gdy jest od niego odłączona. Nowa kamera może rejestrować w 8 MB wbudowanej pamięci filmiki o długości do 75 sekund lub rejestrować do 30 minut nagrania głosowego. W połączeniu z wbudowaną lampą błyskową umożliwiającą pracę ręczną lub automatyczną oraz eliminację efektu czerwonych oczu, kamera jest doskonałym rozwiązaniem na biurko, z bogatym zestawem możliwości po odłączeniu od komputera.

Po podłączeniu do komputera **PC-CAM 300** umożliwia rejestrowanie obrazu z głębią 16,7 miliona kolorów i szybkością 15 klatek na sekundę (w rozdzielczości 640 x 480) lub 30 klatek na sekundę (w rozdzielczości 352 x 288). Może ona również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielczości do 1024 x 768 przy zastosowaniu interpolacji. Po odłączeniu od komputera kamera może zarejestrować do 128 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480 lub 255 zdjęć w rozdzielczości 320 x 240.

Firma **Creative** zwróciła szczególną uwagę na ogólną wygodę użytkowania. Kamera bowiem składa się z dwuczęściowej konstrukcji, z eleganckimi i ergonomicznymi modułami – dzięki czemu użycie kamery po odłączeniu od komputera jest intuicyjne i wygodne. Z kolei, przy pracy po podłączeniu do komputera moduł kamery można ustawiać w pionie, by skierować ją dokładnie na użytkownika.

Kamera **PC-CAM 300** dostarczana jest z oprogramowaniem, m.in. nowym programem Creative PC-CAM Center, który umożliwia użytkownikom przeglądanie zdjęć i filmów, Ulead Photo Express 4.0 My Custom Edition stanowiącym mocny zestaw narzędzi do edycji fotografii umożliwiających użytkownikom poprawianie, animowanie i porządkowanie zdjęć.

Kamera podłączana jest poprzez złącze USB i kosztuje około 600 zł.



ELIMINATOR PRECISION PRO JOYSTICK

Test dżojstika

Arkadiusz Matczyński

ELIMINATOR PRECISION PRO JOYSTICK	
producent	Gravis http://www.gravis.com
polski dystrybutor	AKON Sp. z o.o.
adres	ul. Magazynowa 5 02-652 Warszawa
cena	179 zł

W numerze 11/01 przedstawiłem dżojstik ***Eliminator Precision***. Tym razem chciałbym zaprezentować jego lepszego kuzyna – **Eliminator Precision Pro**. Producentem obydwu dżojstików jest firma **Gravis**, która weszła na rynek z nową serią manipulatorów do gier.

Eliminator Precision Pro to dżojstik, który z wyglądu nie różni się niczym od omawianego wcześniej. Duży gabarytowo, wykonany z czarnego tworzywa, z ciemnoniebieskimi dodatkami. Nie posiada przyssawek, lecz nie przesuwa się dzięki zastosowaniu specjalnie zrobionych antypoślizgowych podkładek.

Eliminator Precision Pro posiada 7 programowalnych przycisków fire, przycisk spustu, przepustnicę, ośmiostronny przełącznik kierunku patrzenia, przycisk „Precision" umożliwiający dokładniejsze sterowanie np. w symulatorach lotu oraz dodatkowo pokrętło Weapon Scroll umieszczone pod „hat switchem". Przełącznik kierunku patrzenia (tzw. „hat switch") po podłączeniu do komputera zapala się czerwonym światełkiem sygnalizując swą gotowość do pracy.

W przeciwieństwie do swojego kuzyna, dżojstik można podłączyć zarówno do portu USB, jak i złącza „game port" (poprzednik miał tylko możliwość podłączenia do port USB). Zostaje natychmiast wykryty dzięki technologii Plug and Play. W zestawie znajduje się bardzo dobra książeczka – instrukcja napisana w sześciu językach: angielskim, francuskim, niemieckim, holenderskim, włoskim i hiszpańskim. Niestety brakuje w nim polskiego, jednak instrukcja posiada mnóstwo obrazków, więc nawet nieznajomość tych języków nie powinna przeszkodzić w poprawnej obsłudze manipulatora. Oprócz instrukcji w zestawie znajduje się również płyta CD z oprogramowaniem Experience w wersji 4.2. będące uniwersalnym programem do obsługi wszystkich manipulatorów gier firmy **Gravis**. W nim właśnie można dowolnie skonfigurować wszystkie funkcje manipulatora.

Kolejną cechą różniącą **Eliminatora Pro** jest możliwość obrotu drążka wokół własnej osi. Jest to bardzo przydatne w grach TPP czy symulatorach lotu. Jeśli jednak nie będziesz chciał korzystać z tej funkcji, to możesz drążek zablokować specjalną zasuwą umieszczoną pod podstawką na nadgarstek.

Podczas testów dżojstik zachowywał się poprawnie. Możliwość obrotu drążka wokół własnej osi, oraz Weapon Scroll służący do zmiany broni wyśmienicie spełniały swoją funkcję. Z pewnością **Eliminator Precision Pro** jest lepszy od swojego kuzyna, a cena 50 złotych wyższa wydaje się być warta zapłacenia.

STEREO

CREATIVE® SURROUND SOUND SPEAKERS

DOLBY DIGITAL

EAX

DŹWIĘK DO POTĘGI⁶

Podłączając dowolny zestaw głośników 5.1 Creative, zyskujesz znakomitą moc i czystość dźwięku. Zanurz się w realistycznym dźwięku otaczającym o najwyższej jakości, jaki oferują nowe modele głośników z serii Inspire™ 5.1. Wybierz odpowiednie głośniki firmy Creative dla siebie w zależności od tego czy jesteś miłośnikiem muzyki, zapalonym graczem czy uwielbiasz oglądać filmy. Efekty, które teraz usłyszysz zadziwią Cię realizmem i potęgą dźwięku. Nowe głośniki są również idealnym uzupełnieniem naszych kart dźwiękowych, w tym najnowszych modeli z serii Sound Blaster®Audigy™. Odwiedź www.creative.pl

CREATIVE® INSPIRE™
5.1 DIGITAL 5700

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o., 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; e-mail: info@creative.pl, http://www.europe.creative.com,
e-mail: support@europe.creative.com, pomoc techniczna: tel.: 00353 1 438 00 40

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2001. Creative Technology Ltd., Creative oraz Sound Blaster są zastrzeżonymi znakami towarowymi, a Audigy, SB1394 i EAX Advanced HD są znakami towarowymi firmy Creative Technology Ltd. ASIO jest znakiem towarowym firmy Steinberg Media Technologies AG. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. Wszystkie inne marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich podmiotów. Wszystkie dane mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Rzeczywiste produkty mogą się nieznacznie różnić od wersji pokazanych w niniejszej publikacji.

TDK CYCLONE 24/10/40 EXTERNAL

Superszybka zewnętrzna nagrywarka CD-RW

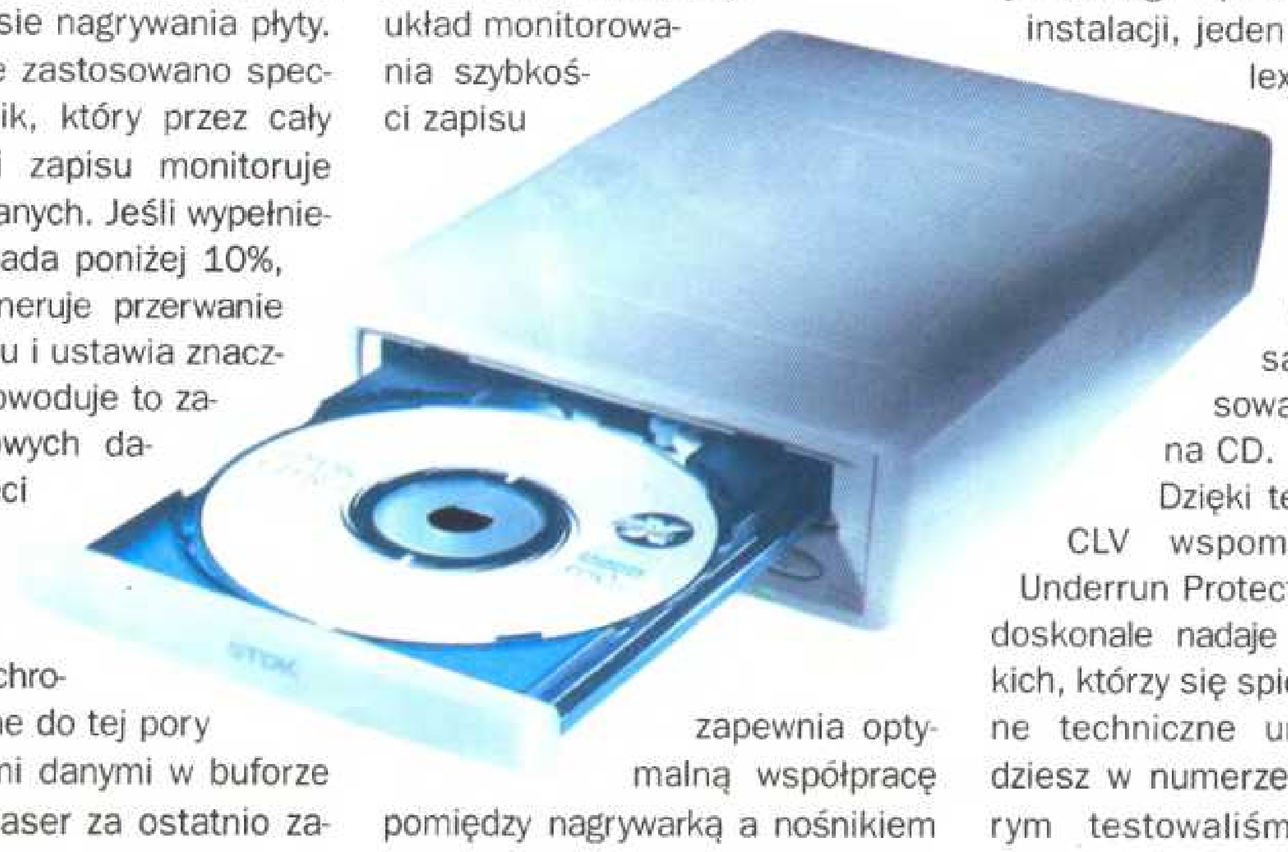
Arkadiusz Matczyński

Firma **TDK** poszerzyła rodzinę nagrywarek ***CD-RW CyClone*** o nowy model – zewnętrzny napęd **CD-RW CyClone 24/10/40**. Dzięki łatwej obsłudze, pełnej kompatybilności z systemami Windows i Macintosh oraz zastosowaniu najnowszych technologii, **TDK CyClone 24/10/40** jest bardzo praktyczną i nowoczesną nagrywarką CD-RW.

CD-RW TDK CyClone 24/10/40 jest najszybszą obecnie zewnętrzną nagrywarką na świecie: maksymalna szybkość nagrywania wynosi 24x dla płyt CD-R i 10x dla CD-RW, a szybkość odczytu to 40x. Osiągnięcie takich prędkości stało się w dużej mierze możliwe dzięki zastosowaniu złącza FireWire (iLink/IEEE1394), które umożliwia podłączenie nagrywarki do komputera i zapewnia bardzo szybki transfer danych. Interfejs FireWire jest obecnie jednym z najszybszych złączy jakie kiedykolwiek zostały opracowane dla urządzeń peryferyjnych. Jego zaletą jest też kompatybilność zarówno z systemem Windows, jak i Macintosh. Dzięki temu zewnętrzną nagrywarkę **CyClone 24/10/40** można podłączyć do zwykłego PC-ta, a także do komputera i-Mac. Wadą jest natomiast... konieczność posiadania takiego interfejsu w komputerze (standardowo PC nie mają złącz FireWire). Nagrywarka niestety nie obsługuje znacznie popularniejszego (ale również wolniejszego) USB.

Nad bezbłędnym przebiegiem nagrywania czuwa nowy system Buffer Underrun Protection minimalizujący możliwość wystąpienia błędów w czasie nagrywania płyty. W nagrywarce zastosowano specjalny sterownik, który przez cały czas operacji zapisu monitoruje stan bufora danych. Jeśli wypełnienie bufora spada poniżej 10%, sterownik generuje przerwanie operacji zapisu i ustawia znacznik zapisu. Powoduje to załadowanie nowych danych do pamięci podręcznej oraz zmianę położenia lasera. Napęd synchronizuje zapisane do tej pory dane z nowymi danymi w buforze i przestawia laser za ostatnio zapisany sektor.

Nagrywarka zewnętrzna **TDK CyClone 24/10/40** osiąga maksymalną szybkość zapisu 24x (6 MB/s) dzięki zastosowaniu nowatorskiej technologii o nazwie Zone-CLV. Przy użyciu tradycyjnej techniki CLV (Constant Linear Velocity – stała prędkość liniowa), zapis z szybkością 24x musiałby się odbywać na granicy wytrzymałości nośnika oraz układów sprzętowych, takich jak elementy mechaniczne, silnik i układy LSI. W Zone-CLV cała powierzchnia dysku zostaje podzielona na trzy strefy. W pierwszej strefie (najbliższej środka dysku) zapis odbywa się z szybkością 16x; w strefie środkowej dysku następuje automatycznie zwiększenie szybkości nagrywania do 20x, a w strefie zewnętrznej – do 24x. Nowy, elastyczny układ monitorowania szybkości zapisu



zapewnia optymalną współpracę pomiędzy nagrywarką a nośnikiem w trakcie całej sesji, automatycznie wybierając najlepszą w danym momencie szybkość.

Nagrywarka zewnętrzna **CyClone 24/10/40** jest dostarczana razem z pakietem oprogramowania, w którego skład wchodzi m.in. Nero Burning ROM w wersji 5.5. Dla użytkowników komputerów i-Mac, **TDK** dołączyło do nagrywarki program Nero MAX zarządzający nagrywaniem płyt. Program bogaty w wiele praktycznych funkcji wspiera wszystkie formaty CD (Audio, HFS, ISO CD-ROM, Video-CD) oraz każdy tryb nagrywania DAO, TAO etc.

W zestawie znalazł się również program do zapisu pakietowego CD-R/RW InCD oraz aplikacje Digital Mix Master (cyfrowa szafa grająca) z wbudowanym 20-sto pasmowym graficznym equalizerem. Całość uzupełnia polska instrukcja obsługi i przewodnik szybkiej instalacji, jeden dysk CD-R Reflex Ultra (o gwarantowanej szybkości zapisu 24x), jeden szybki dysk CD-RW oraz pisak CD-Pen dostosowany do pisania na CD.

Dzięki technologii Zone-CLV wspomaganej Buffer Underrun Protection nagrywarka doskonale nadaje się dla wszystkich, którzy się spieszą. Bliższe dane techniczne urządzenia znajdziesz w numerze 10/01, w którym testowaliśmy wewnętrzną wersję nagrywarki.

TDK CYCLONE 24/10/40 EXTERNAL	
producent	***TDK www.tdk-europe.com***
polski dystrybutor	***TDK Polska***
adres	***ul. Szyszkowa 20A 02-285 Warszawa***
cena	***1299 zł***

X-TECNOLOGIES SIMPLY MOUSE

Mysz tania i dobra

Adam Gregrowicz

Simply Mouse jest najprostszym modelem myszki produkowanym przez firmę **X-Tecnologies**. Wyposażona jest wyłącznie w dwa przyciski. Brakuje jej rolki, dedykowanego drivera pozwalającego na ustawienie dodatkowych parametrów oraz innych wodotrysków. Słowem jest to najprostszy model myszki jaki można sobie wyobrazić. Nie oferuje także najwyższej możliwej rozdzielczości – jedynie 520 DPI, gdy inne modele myszek najczęściej osiągają 600 DPI. Prawdą jest jednak, że wspomniane 520 DPI w niczym nie zmniejsza komfortu pracy z **Simply Mouse**. Największą zaletą urządzenia jest cena. Niecałe 20 zł to naprawdę niedużo za całkiem solidną myszkę. Tym bardziej, że myszka jest w pełni symetryczna i doskonale nadaje się zarówno dla osób prawo jak i leworęcznych. Mysz wyposażona jest w złącze USB i nie jest sprzedawana razem z przelotką PS2-USB (którą **X-Tecnologies** dodaje do droższych modeli swoich myszy). Problemem jest także niezbyt długi kabel, który czasem może utrudniać komfortową pracę.

Simply Mouse jest naprawdę najprostszym modelem myszki, ale solidne wykonanie, naprawdę niezły wygląd, zadowalająca ergonomia (myszka świetnie leży w dłoni) i rewelacyjnie niska cena rekompensują w pełni tę prostotę.

X-Tecnologies Simply Mouse	
producent	***X-Tecnologies http://www.xtecnologies.com***
polski dystrybutor	***Manta***
adres	***ul. Rysy 33 02-828 Warszawa http://www.manta.com.pl***
cena	***19,90 zł***

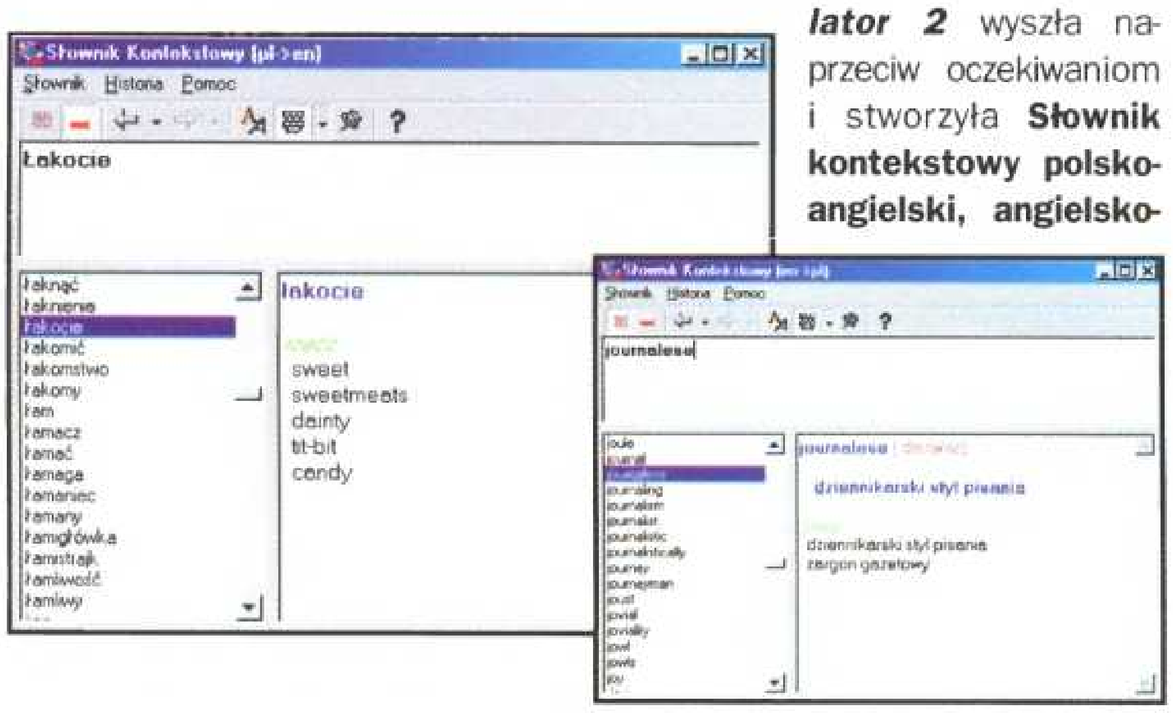
SŁOWNIK KONTEKSTOWY POLSKO-ANGIELSKI, ANGIELSKO-POLSKI

Angielski w każdym domu

Arkadiusz Matczyński

Jeśli często korzystasz ze słowników, by przetłumaczyć poszczególne zwroty czy wyrazy, to wiesz, ile nieraz wymaga czasu odnalezienie właściwego znaczenia poszukiwanego zwrotu. Informacja podawana przez normalne słowniki wymaga często od użytkownika pewnej znajomości gramatyki i sensu czytanego tekstu.

Firma **Techland,** znana z produkcji programów takich jak ***English Translator 2*** i ***Internet Translator 2*** wyszła naprzeciw oczekiwaniom i stworzyła **Słownik kontekstowy polsko-angielski, angielsko-polski**. Program potrafi odnaleźć w tekście i przetłumaczyć frazy które często oznaczają zupełnie coś innego niż pojedyncze wyrazy z których się składają. Potrafi także z bardzo wysokim prawdopodobieństwem określić część mowy podanego wyrazu. Zawiera on ponad 130 tysięcy haseł oraz ponad 1,5 mln form fleksyjnych.



Wyszukiwanie polega na wpisywaniu ciągu znaków poszukiwanego tekstu, podczas gdy komputer wybiera najbardziej odpowiadające mu znaczenie.

Słownik kontekstowy można dowolnie skonfigurować pod względem wizualnym. Polega to na odpowiednim dopasowaniu czcionek, kolorów menu i tła. Użytkownik może również aktywować działanie programu za pomocą dowolnego skrótu klawiszowego. Możesz także dokonać wyboru jeśli chodzi o język interfejsu jakiego zamierzasz używać. Pozwala to na swobodne korzystanie z programu osobom, których mową ojczystą jest język polski, jak i tym, którzy preferują angielski interfejs.

Program jest bardzo wygodny i prosty w obsłudze. Cena 59 zł jest bardzo przyzwoita w stosunku do tego, co program oferuje. Zdecydowanie szybciej znajdziesz poszukiwane słowo, niż w tradycyjnym słowniku. Bardzo ciekawe jest tłumaczenie zwrotów, które przydaje się przy sprawdzaniu znaczenia różnych angielskich zwrotów. Nie ma to jednak zastosowania dla tłumaczenia z języka polskiego na angielski.

Słownik kontekstowy
polsko-angielski, angielsko-polski

producent	***Techland***
adres	***ul. Żółkiewskiego 3*** ***63-400 Ostrów Wlkp.*** ***http://www.techland.com.pl***
cena	***59 zł***

OMNIA 2002

Kompleksowo i multimedialnie

Arkadiusz Matczyński

W ubiegłym roku pojawiła się pierwsza edycja encyklopedii ***Omnia*** wydana przez firmę **De Agostini**. Encyklopedia, składająca się aż z 4 płyt, jak na debiut wypadła całkiem nieźle, chociaż zawierała sporo błędów merytorycznych. W grudniu do sprzedaży trafiła jej następczyni – **Omnia 2002**.

Nowością jest większa ilość kompaktów. W dużym kartonowym pudełku znajdują się 4 płyty **Encyklopedii Omnia** (instalacyjna, 2 z wiadomościami encyklopedycznymi oraz jedna z grą edukacyjną) oraz 1 płyta zawierająca „Wielką ilustrowaną encyklopedię powszechną" wydawnictwa Gutenberga. Zwiększona została ilość materiału zawartego na płytach. Liczba haseł zwiększyła się prawie trzykrotnie z 55.000 na 141.000. Produkt też zyskał status „Zalecanego przez Ministerstwo Edukacji Narodowej", co stanowi dobrą jego rekomendację. Zlikwidowano błędy merytoryczne, które napotkać można było w poprzedniej wersji. Nie zapomniano także tym razem o polskich akcentach. W encyklopedii zawarto obrazy polskich artystów, informacje o Marku Kamińskim zdobywającym biegun, czy nawet gwieździe sportu zimowego – Adamie Małyszu. Niestety, nadal występuje niespójność interfejsu, która nie ułatwia przechodzenia między poszczególnymi sekcjami encyklopedii.

Pierwszy dysk zawiera cały materiał encyklopedyczny i słownikowy wraz ze wszystkimi powiązanymi z nim multimediami. W nowej edycji programu na krążku zebrano 56.000 haseł, 760 map geograficznych (w tym 160 nowych), tabele (ponad 50 nowych) i materiały multimedialne (wśród nowych pozycji między innymi zdjęcia Magdaleny Abakanowicz, Witolda Lutosławskiego, Jerzego Kawalerowicza i innych).

Drugi dysk zawiera dodatki – multimedialne leksykony i interaktywne prezentacje. Z nowości wymienić można np. nowe reprodukcje polskich malarzy w galerii. Dodatkowo na płycie dostępna jest najnowsza wersja programu „Literatura polska" – zawierająca zaktualizowane biogramy pisarzy, nowe hasła biograficzne i powiązane z nimi artykuły o książkach.

Trzecia z płyt zawiera edukacyjną grę „Planeta Omnia", w której uczestnik musi odbudować wirtualną planetę. Składa się ona z sześciu etapów; aby przejść je wszystkie, trzeba dokładnie śledzić komunikaty pojawiające się w czasie wędrówki przez podsystemy. W każdym momencie można zasięgnąć dodatkowych informacji lub zajrzeć do słowniczka pojęć ułatwiającego rozwiązanie wszystkich problemów pojawiających się przed graczem.

Ogółem **Encyklopedia Omnia 2002** jest bardzo dobrą multimedialną encyklopedią. Dołączona ***Encyklopedia Gutenberga*** stanowi jej dodatkowy atut.

Omnia 2002

producent	***De Agostini Polska*** ***http://www.omnia-online.pl***
adres	***Al. Jerozolimskie 125/127*** ***00-973 Warszawa***
cena	***199 zł***

Kupon Konkursowy KRZYŻÓWKA 02/02

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Mistrzu – zagadnął Dżoj-sti Bald – jaki gatunek gier lubisz najbardziej?

Grao-tsy Łinkomande wpatrywał się w oblodzone szczyty górskich masywów.

– Fabularne – odparł.

Graodan obrócił na nauczyciela zdziwiony wzrok z zamiarem wygłoszenia pouczającego komentarza typu: „Nie istnieje taki gatunek, mistrzu", lecz w ostatnim momencie ugryzł się w język, jego myśli bowiem nawiedziła iskra olśnienia.

– Bardzo ciekawa odpowiedź – wyszeptał i również zapatrzył się w dal.

– Wiesz kiedy zaczną powstawać dobre lokalizacje gier? – zagaił Mish-kha Conq do Dżoj-sti Balda. – Wtedy, gdy aktorzy udzielający głosu zaczną traktować gry poważnie, nie zaś jak bajki dla dzieci. A zrobią to, gdy się grami zainteresują.

– Amen.

– Gdzie byłeś? – spytał Mish-kha Conq widząc Dżoj-sti Balda wchodzącego do klasztoru i strzepującego śnieg z kaptura.

– W miasteczku – odparł zdawkowo młodzieniec, zdejmując opończę.

– A po co? – indagował graodan Conq.

– Kupiłem w aptece kilka leków na wrzody żołądka.

– Nie wiedziałem, że jesteś cierpiący!

– Nie jestem. Będę. – Mish-kha uśmiechnął się markotnie. – Kupiłem „Aliens vs Predator 2".

– Świat gier coraz śmielszymi krokami wchodzi do internetu – stwierdził z filozoficznym spokojem Kompucjusz Diuknuk. – Za jakiś czas spadnie ilość gier dla pojedynczego gracza. Z góry obmyślane fabuły ustąpią miejsca zdarzeniom animowanym przez żywych uczestników rozgrywek.

– Tak będzie – potwierdził Grao-tsy Łinkomande. – I szczerze mówiąc, nie wiem, czy obrazić się na kogoś, że tak się wszystko zmienia, czy kupić szybszy modem. – Starzec westchnął. – Poza tym wątpię, czy w ogóle zechcę wchodzić w wirtualne rzeczywistości.

– Naprawdę? Dlaczego?

– Bo gra to gra. Powinna opowiadać konkretną historię i stawiać przed graczem przemyślane zagadki. Zaś wchodzenie w sieć do, powiedzmy, „The World of Warcraft" oznaczać będzie zgodę na spędzenie kilku godzin po prostu w innej rzeczywistości. Nie wiem, czy mogę sobie na to pozwolić.

– A z jakiego to powodu?

– Po pierwsze, ze względu na koszty, a po drugie boję się, że to będzie eskapizm.

– Bo ja wiem? Spotkasz przecież żywych ludzi. Tyle że w kostiumach i maskach. Nieprawdaż?

Grao-tsy milczał.

– Poza tym lubisz podróżować – dodał szybko Kompucjusz Diuknuk.

– A co to ma do rzeczy? – spytał starzec.

– Zamiast jechać na Hawaje czy lecieć na Marsa, taniej i szybciej jest przenieść się w prawdziwą, tętniącą ludzkim życiem krainę fantazji...

– Ach, ach – wzdychał Grao-tsy Łinkomande.

– Cóż cię tak zatroskało, mistrzu? – spytał Dżoj-sti Bald.

– Patrzę na dzisiejsze gry i co widzę? Karabiny, miecze, czołgi, słowem wojny, wojny, wojny.

– Taka jest matematyczna definicja gry – Dżoj-sti ucieszył się na możliwość popisania się przed nauczycielem – „model sytuacji konfliktowej".

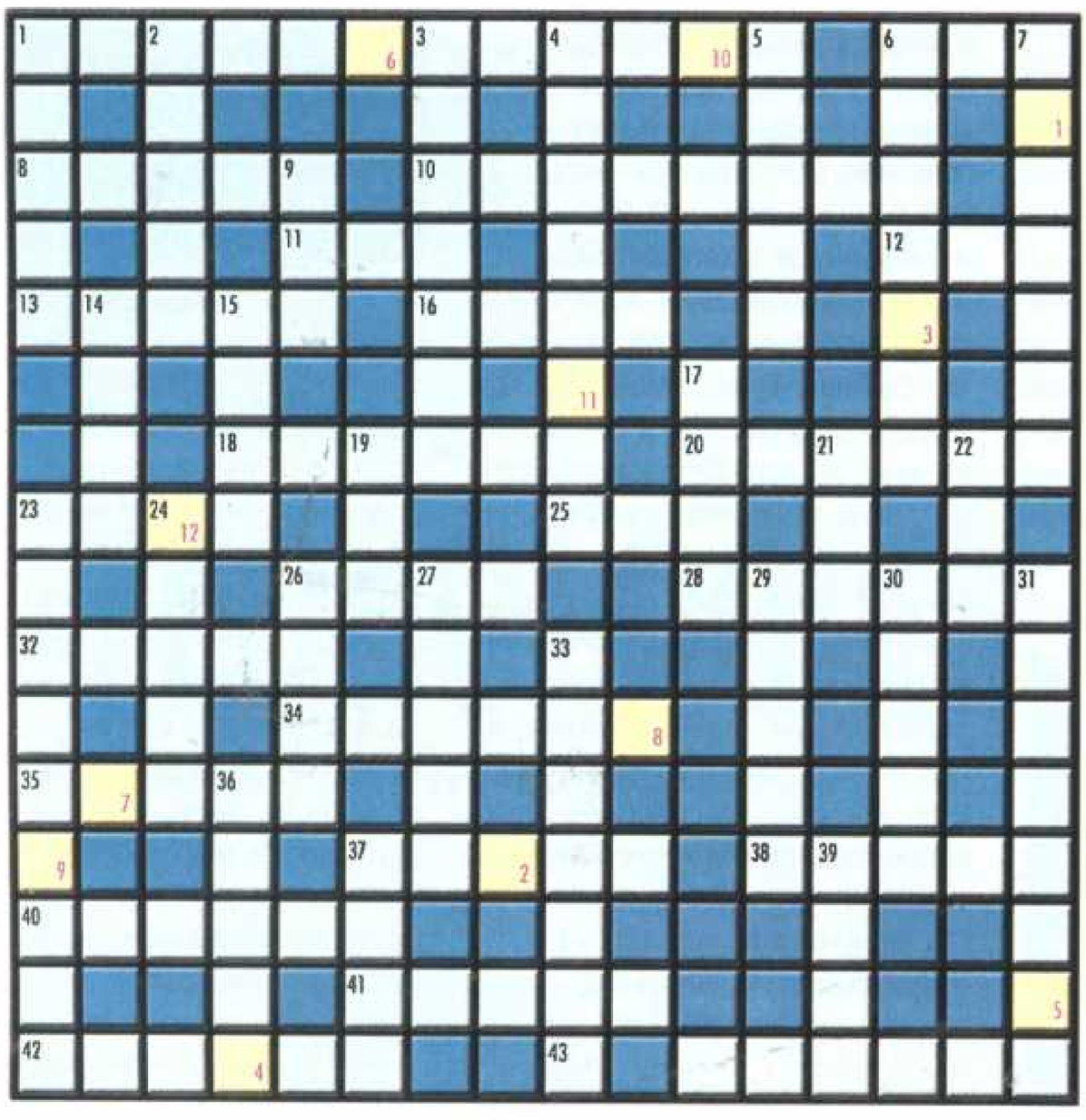
– Ja wiem, drogi Dżoj-sti. Jednak konflikt to nie tylko walka zbrojna. Jedną z ulubionych gier mojej młodości był „Cyclone" na ZX Spectrum. Wiesz, jaki był jej cel?

– Jaki?

– Pilotując helikopter, gracz ratował ludzi z wysepek rozległego archipelagu przed tytułowym tornadem. Ileż było przy tej grze przyjemności. A ile satysfakcji.

– Jeśli my, gracze, nie przestaniemy oszukiwać samych siebie i zachwycać się byle czym, to lawina właśnie byle czego zasypie nas i pogrzebie. – mruknął do siebie Grao-tsy Łinkomande podczas porannego spaceru. Rozejrzał się po świecie pokrytym skrzącą się kołdrą śniegu. – Masa migotliwej miernoty pokryje nasz gierczany świat tak, jak ten śnieg. I nikt już nie będzie pamiętał, co było pod spodem.

KRZYŻÓWKA



HASŁO [ ]1 [ ]2 [ ]3 [ ]4 [ ]5 [ ]6 [ ]7 [ ]8 [ ]9 [ ]10 [ ]11 [ ]12

Litery z pól ponumerowanych w dolnym prawym rogu utworzą rozwiązanie, które należy wysłać na adres ŚGK wraz z naklejonym kuponem. Prawidłowe odpowiedzi wezmą udział w losowaniu gry komputerowej.

Poziomo:

1 – księga opowiadająca o Starych Bogach z prozy H.P. Lovecrafta
6 – imię Jansena – złodzieja i iluzjonisty z gry „Baldur's Gate 2"
8 – Laguna, bohater „Final Fantasy 7"
10 – jeden z oddziałów z gry „Abomination"
11 – największa rzeka Afryki
12 – pasterka z gry „Sheep"
13 – „Red..." – w tytule gry komputerowej
16 – otacza bohatera chronionego przez magię
18 – zastąpiły pieniądze w grze „Fallout"
20 – jeden z kosmicznych myśliwców z gry „Star Lancer"
23 – Black... – nazwa laboratorium z gry „Half-Life"
25 – za drugim planem
26 – imię Lloyda aktora grającego młodego Anakina
28 – Krwawy Topór – krasnolud z gry „Baldur's Gate 2"
32 – lęk
34 – imię Jurot – członka zespołu ryzykantów z gry „Elite Force"
35 – imię Calrissiana przyjaciela Hana Solo
37 – mahometanizm
38 – bohaterka „The Longest Journey"
40 – jeden z najmłodszych rycerzy Okrągłego Stołu
41 – mag-zabójca z gry „Resurrection: Powrót Czarnego Smoka"
42 – imię Trantigne – jednej z postaci z gry „Gorky 17"
43 – chińska agentka z gry „In Cold Blood"

Pionowo:

1 – córka właściciela zamku rodu d'Arnise z gry „Baldur's Gate 2"
2 – imię Barkera – autora filmów „Hellraiser" i „Candyman"
3 – gra LucasArts w świecie dzikiego zachodu
4 – rząd chce go „wprowadzić" do każdej szkoły
5 – „South&..." w tytule kultowej gry
6 – wojownik/druid pojawiający się w obu częściach „Baldur's Gate"
7 – Anna, agentka z gry „Deus Ex"
9 – przypominający pająka stwór z gry „Sacrifice"
14 – bóg ognia z gry „Ring"
15 – prawa Hellboy'a jest wykonana z nieznanego metalu
17 – ostatni przedstawiciel tego gatunku przemawiał w filmie głosem Seana Connery'ego
19 – „Ostatnie zabicie..." w tytule opowiadania Hłaski
21 – obok WinZipa wśród programów do kompresji
22 – komputerowa lub planszowa
23 – potężny mag z gry „Kingdom Under Fire"
24 – jednostka występująca w grze „Abomination"
26 – smocze lub kurze
27 – stał u wejścia do portu Rodos
29 – zimowa lub letnia w samochodzie
30 – twórca wizerunku Aliena
31 – do tego rodu należał Alberich z gry „Ring"
33 – pracuje w przychodni
36 – imię Matlock z gry „Martian Gothic: Unification"
37 – Indiana Jones dla przyjaciół
39 – Jonathan, główny bohater gry „Blair Witch vol. 3"

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Marcin Machnicki, Marcel Katu, Krzysztof Bubula, F1xat, Eryk Janczyszyn, Marcin Czapliński, Krzysztof Uroda, Maciej Uptass, Bartosz Bednarek, Michał Lalik i Paweł Krawczyk. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 128.) lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Chwila dla człowieka.

Polskie drogi na Marsie.

Gdzie siadasz, idioto! To dla skazańca!

Cza, cza, cza...

Men in... White?

Za dużo kasy.

Przejrzałem cię na wylot!

To chyba robota Leppera.

Policyjny „kogut".

Na Boga, co on jadł?

Kolejka po najnowszy numer ŚGK.

Niemaflifwe, Fpiąca Klolefna.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

EUROPA UNIVERSALIS 2

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Akcja „EU2" rozgrywa się w latach 1419-1820.
2. W grze można grać Indianami.
3. Czwarta jednostka specjalna to misjonarze.

Nagrodę, zestaw składający się z „Europa Universalis 2" oraz „Megapak Settlers", otrzymują:

Józef Chilimoniuk (Biskupiec)
Ewelina Cierpiał (Kamienica Polska)
Natalia Jachowiak (Leszno)
Rafał Maksymiuk (Międzyrzecz)
Jan Nadurak (Lutnia)
Michał Nisztuk (Andrychów)
Krzysztof Ostrowski (Bytom)
Krzysztof Oszek (Katowice)
Tomasz Pliński (Szczecin)
Andrzej Załucki (Warszawa)

DVD DZIENNIK BRIDGET JONES

(Best Film, Vision, Columbia TriStar HV)

Nagrodę, film na płycie DVD ufundowany przez jedną z trzech firm – Best Film, Vision lub Columbia TriStar HV, wylosowali:

Maciej Gasik (Gizałki)
Maciej Łagan (Kielce)
Justyna Dudełko (Nowa Wieś)

MYST 3: EXILE

(Play It)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Bohater przenosi się za pomocą książki.
2. Druga część miała podtytuł „Riven".
3. Przeciwnik bohatera w „Myst 3" to Saavedro.

Nagrodę, grę „Myst 3: Exile", otrzymują:

Eryk Bolek (Wałcz)
Katarzyna Bzymek (Kielce)
Krzysztof Chról (Sosnówka)
Marek Hrybacz (Jenin)
Jolanta Krajewska (Bydgoszcz)
Paweł Krawczyk (Skierniewice)

Dariusz Lasek (Bielsko-Biała)
Michał Miernik (Wielowieś)
Artur Moszczyński (Wadowice)
Piotr Mówiński (Lublin)
Natalia Musielak (Syców)
Grzegorz Nowak (Brzeg)
Łukasz Olejarz (Częstochowa)
Piotr Pawłowski (Kielce)
Piotr Piekarski (Warszawa)
Jakub Puls (Bydgoszcz)
Marcin Saczka (Radwanice)
Roman Serwatka (Koło)
Maciej Stwora (Pszczyna)
Tomasz Symonides (Białe Błota)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 2/02 (110) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Monika Pąsko

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

ZAPRENUMERUJ

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 11/99 prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 lub (022) 761 31 43
w godz. 8.00-15.00
Reklamacje dotyczące pozostałej prenumeraty prosimy kierować do działu kolportażu
tel. (022) 625-50-05
w godz. 9.00-15.00

Prenumeratę krajową
można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:

RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę
☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD
Od numeru: .....
ość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie
nfor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.
Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenu-
neraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o.
obec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość
rzekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o.
celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę
☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD
Od numeru: .....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.
Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę
☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD
Od numeru: .....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.
Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę
☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD
Od numeru: .....
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.
Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

PET RACER

KUPUJĄC TEN PRODUKT WSPIERASZ FUNDACJĘ POMOCY NIEPEŁNOSPRAWNYM DZIECIOM „DAR SERCA"

SUPER CENA 49 zł

W CAŁOŚCI PO POLSKU PL

NIE OBĘDZIE SIĘ BEZ DRAKI, GDY ŚCIGAJĄ SIĘ ZWIERZAKI!

6 szalonych postaci o specyficznym wyglądzie i charakterku

5 poziomów gry, z których każdy zaskakuje inną scenerią i klimatem

30 torów, umiejscowionych w różnych zakątkach ziemi i nie tylko

4 tryby gry do wyboru, w tym: Adventure, Race, Extra i Multiplayer

Super bonusy, dopalacze i całe mnóstwo niezbędnych akcesoriów, które pozwolą Ci powstrzymać przeciwnika

HIT! 10/10 LogoPoint
Valhalla
HOGAR GRY KOMPUTEROWE
CYBERMANIA POLECA!
techland
Więcej informacji na stronie: www.techland.com.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl
sklep internetowy: www.msw.pl
Scan Pangis 2010 for www.retrogames.mobi.pl